ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

7 898930 934310

R$ 14,90

ENTREVISTA
Jordan Mechner, o criador de Karateka e Prince of Persia

22 PÁGINAS

PHANTASY STAR

O maior RPG do Master System

A história o legado, curiosidades e entrevista com a criadora Rieko Kodama

MSX
A trajetória completa do computador japonês que conquistou o Brasil

MANSÃO LUCASARTS
Visite todos os cômodos de Maniac Mansion e The Day of the Tentacle

SELVAGENS DA NOITE
Correntes, voadoras e... travestis. Tudo sobre as gangues dos beat 'em ups

PAIXÃO DE FÃ
Conheça um museu particular só com games e acessórios da Konami

ENCICLOPÉDIA DA DOR
Os 61 Fatalities de Eternal Champions que fizeram Mortal Kombat parecer Pokémon

MARIO 000000 ×00 WORLD 1-1 EDIÇAO 02

1 PLAYER GAME

2 PLAYER GAME

TOP- 000000

Amo videogames e trabalho com revistas deste tema há 12 anos, mas não sou um jogador veterano. Considero veteranos as pessoas que trabalham comigo, profissionais que viram o MSX nascer, compraram o Atari na Mesbla e jogaram o primeiro *Final Fantasy* em seu lançamento japonês; enfim, viram in loco o nascimento de marcas e idéias que são os alicerces da atual indústria de jogos.

Eu comecei a jogar com empenho e seriedade à partir da geração PlayStation/Dreamcast. Foi a época em que comecei a encarar RPGs japoneses e aprendi como é gostoso montar um caderno de anotações para avançar em um jogo japonêsv(*Final Fantasy VII*, *Parasite Eve*), conheci o orgulho de buscar 100% de desempenho nos jogos que valiam a pena (*Castlevania*, *Metroid*) e aprendi que muitos jogos oferecem uma verdadeira mitologia própria, digna de muita leitura e aprendizado pós-jogo (*Silent Hill*, *Soul Reaver*). Foi que escolhi esta carreira.

Uma das grandes lições que aprendi ao encarar videogame como coisa séria foi a não ser escravo dos lançamentos, um jogador que só pensa no que está por vir e não dá atenção ao que já está na sua prateleira. Existe uma pressa entre jogadores que faz parecer que só os futuros lançamentos são dignos de atenção. Ao me envolver mais com jogos, aprendi a olhar para trás em busca das origens dos meus gêneros e séries favoritas... e encontrei jogos maravilhosos, obras de arte criadas a partir de valores diferentes dos atuais. Ao meu ver, antes a indústria era mais movida pela inventividade contra a limitação técnica e pela vontade de criar. Hoje, o que enxergo são as rédeas da censura e o comodismo comercial, o medo de fugir das tendências.

Fazer a **OLD!Gamer** tem sido duplamente prazeroso. Sou apresentado o tempo todo a temas que não conheci na juventude. Assim, represento a fatia dos leitores que não são veteranos, mas que tem curiosidade pelo universo retrô. Ao mesmo tempo em que os veteranos vão reviver deliciosas lembranças aqui, nós vamos conhecer temas incríveis. Todos ganham e a memória retrô se eternizará.

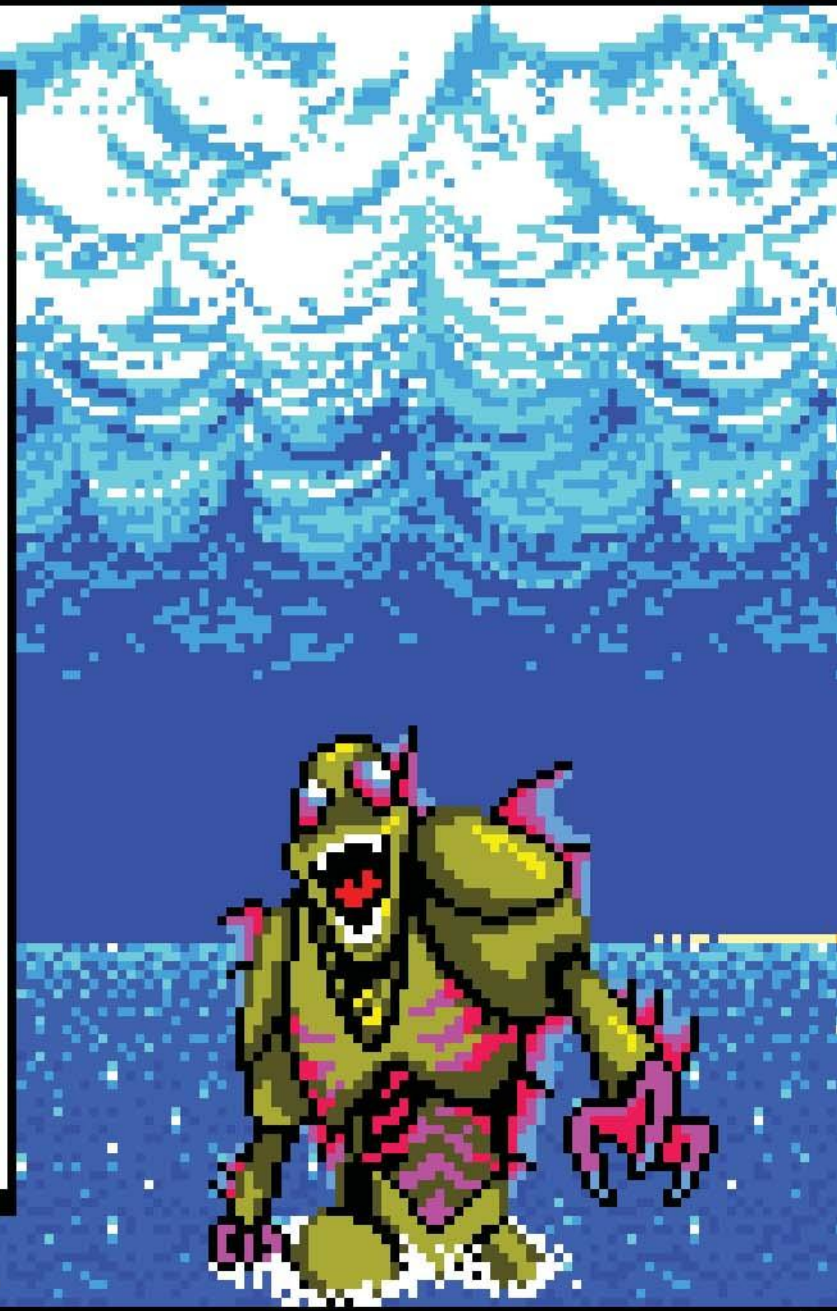
Humberto Martinez
Redator Chefe
humberto@europanet.com.br

Os videogames fazem parte da minha vida desde que eu era bem pequeno. Ainda me lembro da noite em que meu pai trouxe um Atari 2600 com *Enduro* e *River Raid* para casa, lá pelos idos de 1984. Minha paixão só foi aumentando com os anos e com as novas experiências: visitas frequentes a casas de fliperama, busca por locadoras com acervos diferenciados, compra de revistas especializadas e muito tempo livre para terminar centenas de jogos.

Não houve um só momento nesses 25 anos de paixão em que eu não estivesse vivendo intensamente o contexto da época. Pelo contrário, só avivou-se: em 1995 surgiu a oportunidade de transformar o hobby em profissão, e foi como a solidificação de um relacionamento sério, como um casamento.

Mas a imprensa de jogos costuma viver do momento, alimentada pelo hoje e movida pelo amanhã. Por isso, participar da criação da **OLD!Gamer**, uma revista dedicada aos jogos de ontem, é um privilégio. É a chance de revisitar tempos queridos, de pôr em prática o conhecimento acumulado, de contribuir com lembranças concretas e de oferecer algum panorama real sobre os assuntos vividos. De tornar mais pessoal a cobertura, de aproximar leitor e objeto.

Como eu, outros envolvidos na **OLD!Gamer** contribuem com o pilar do retrô vivido, dando à revista um franco tom apaixonado. Para garantir que o material seja sempre equilibrado e completo, temos o Humberto Martinez representando o pilar do retrô descoberto, vivamente curioso. Assim, relembrando e desbravando, vamos criando uma revista para novos e velhos retro gamers.

Fabio Santana
Editor Contribuinte
fabio@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Edição Nº 2 - Novembro de 2009

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo. MTb.10.766. araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Redator-chefe: Humberto Martinez
Editor Contribuinte: Fabio Santana
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redator: Gilsomar Livramento
Ilustrador: Makotron
Revisão de Texto: Cátia de Almeida
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Amer Houchaimi, Douglas Pereira, Renato Bueno, Rafael Rigues, Orákio Rob, Pablo Miyazawa

INTERNET
Ivan Bastos e Rodrigo Mourão (coordenadores), Rodrigo Blasco e Anderson Ribeiro

PUBLICIDADE - SÃO PAULO
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade:
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flávia Pinheiro, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Rodrigo Sacomani
Executivos de Contas:
Leandro Blotta, Marcos Roberto, Renata Naomi
Tráfego: Renato Peron - 11 3038-5097
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros e João Paulo Gomes

PUBLICIDADE - OUTROS ESTADOS
Brasília: New Business - (61)3323-0205
Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul:
Semente Associados - (51) 3232-3176
Santa Catarina:
MC Representações - (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá:
Global Media +1(650) 306-0880
Fax: +1(650) 306-0890

CIRCULAÇÃO E PROMOÇÃO
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Eveline dos Santos Silva

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

PRODUÇÃO DE EVENTOS
Aida Lima (coordenadora) e Marília Ramos

LOGÍSTICA
Ézio Sergio (gerente), Davi de Souza Alves, Liliam Lemos, Luis Henrique e Marcio Policeno

ATENDIMENTO AO ASSINANTE E VENDA DE EDIÇÕES ANTERIORES
Coordenadora:
Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Anne Iris, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi, Vanessa Araújo, Jose Montanari, Leilane Silva e Carina Cipriano
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Cecília Tomazelli (gerente), Angela Marques, Gustavo Barbosa, Mauro Oba e Rodrigo Tanikado

A Revista **OLD!Gamer** é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA O BRASIL
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

IMPRESSÃO
Editora Parma

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Índice

OLD! STAFF

A equipe que, embora alguns duvidem, faz a **OLD!** com muito carinho

Humberto Martinez
Vê a si mesmo como um "criador de pautas"... mas a redação prefere vê-lo como ditador, destruidor de vidas e ladrão de almas

Fábio Santana
Portador de 90% do conhecimento da **OLD!Gamer**, Fabão optou por dormir só três horas por dia para editar, twittar e estudar

Marco Souza
Não é possível folhear esta edição sem babar com a criatividade infinita deste editor de arte. É um artista ímpar

Gilsomar Livramento
Cada vez mais talentoso na arte da "montagem de cenários", o Gil limpou e montou todas as telas de *Eternal Champions*

Amer Houchaimi
Foi uma edição barra-pesada para Amer. Além de encarar os fatalities de *Eternal Champions*, pesquisou as gangues clássicas

André Forte
O caçador de coleções visitou o museu particular de um konamista e reuniu raridades incríveis nos classificados

Makotron
Ilustrador sem igual, Makotron arrebentou na criação dos mapas de *Phantasy Star* e, no intervalo, ilustrou o minipôster

CONVIDADOS ESPECIAIS

Profissionais que emprestaram conhecimento inestimável e dedicação

Douglas Pereira
Encontrou as fontes mais obscuras (e seguras) para coletar informações e homenagear os jogos que encerraram gerações

Orákio "Gagá" Rob
Um dos maiores especialistas em *Phantasy Star* do Brasil, resumiu seu conhecimento e nostalgia em 22 inesquecíveis páginas

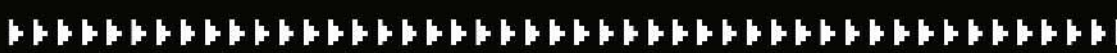
Pablo Miyazawa
Jornalista tão clássico quanto o universo que esta revista aborda, Pablo bateu um papo interessantíssimo com o lendário Jordan Mechner

Rafael Rigues
Autoridade indiscutível na fantástica história do MSX, Rigues fez jus à importância deste computador em uma reportagem brilhante

Renato Bueno
Embora seja conhecido pelos textos mais criativos do atual jornalismo gamer, Bueno mostrou aqui o seu talento como fotógrafo de coleções

Dono de uma mente artística sedenta por renovação, Jordan agregou novidades importantes a cada uma de seus obras

Jordan Mechner

Muito além de Karateka e Prince of Persia: a fabulosa história de um incansável revolucionário dos games

Karateka buscou inspiração em obras grandiosas do cinema oriental, principalmente nos filmes do mestre Akira Kurosawa

LIBERDADE CONQUISTADA

Karateka, um game de luta simples ambientado no Japão feudal, foi o primeiro grande hit de Mechner, que tinha a intenção de criar um jogo "visualmente sofisticado, mas que qualquer um pudesse pegar e jogar". Lançado em 1984, acabou se tornando um sucesso de vendas, vendendo mais de meio milhão de cópias para diversas plataformas. Foi somente por causa do êxito de *Karateka* que Mechner ganhou moral com a publisher Brøderbund, que deu carta branca a ele, além de equipamentos e apoio corporativo para o prodígio criar sua obra-prima, *Prince of Persia*. O resto é história.

***Texto:* Pablo Miyazawa**

É de se entender o fato de "Jordan Mechner" não ser um nome facilmente reconhecível entre jogadores de videogame. Difícil é imaginar alguém que ainda hoje não tenha experimentado pelo menos um de seus games revolucionários.

A história de Mechner surpreende por suas particularidades. Sozinho, aos 20 anos, ele criou *Karateka* utilizando um computador Apple II e ideias obtidas nas aulas de cinema na faculdade. O verdadeiro sonho do rapaz era ser roteirista em Hollywood, mas os games acabaram surgindo como uma vocação natural. Após o sucesso da primeira empreitada, Mechner se entregou de corpo e alma ao desafio de dar vida a *Prince of Persia*. Sua maior motivação era trazer humanidade aos personagens virtuais e, ao mesmo tempo, criar uma narrativa cinematográfica que proporcionasse uma experiência imersiva e emocionante. Três anos de trabalho depois, seus esforços compensaram: meses após seu lançamento, *Prince of Persia* passou a ser considerado um divisor de águas na indústria, eternizando Mechner e popularizando suas técnicas avançadas, copiadas por praticamente todos os games de ação surgidos mais tarde.

Atualmente envolvido com a adaptação de *Prince of Persia* para os cinemas, o simpático e desenvolto Mechner, 45 anos, deu uma pausa em suas atividades para relembrar seus tempos de juventude, comparar o passado com o presente e aproveitou para revelar segredos até então muito bem guardados.

OLD! Em resumo, como surgiu a ideia para *Karateka*, seu primeiro game?

Jordan Mechner. Quando era criança e vivia em Nova York, eu sonhava em fazer filmes, ou quadrinhos, ou desenhos animados. Quando ganhei meu primeiro Apple II aos 14 anos, todos esses sonhos convergiram em um novo desafio: criar games.

O jogo que realmente abriu minha cabeça foi *Choplifter*, de Dan Gorlin. Primeiro, porque seus personagens animados pareciam vivos de verdade, era como se tivessem personalidades humanas. Em segundo lugar, porque ele fugiu do molde tradicional dos games de fliperama. A história é tão simples: são 64 reféns e você precisa salvar a maior quantidade que puder. Após conseguir cumprir a missão, surge um "The End" [o fim]. Não "Game Over", mas "The End". Essas duas palavras me deixaram louco. Eu percebi que o modelo utilizado pelos jogos arcade, que consistia apenas em fazer os jogadores gastarem o maior número de fichas possível, era obsoleto. Quando percebi isso, deixei de lado o jogo no estilo *Asteroids* que eu havia passado um ano programando e comecei, imediatamente, a trabalhar em *Karateka*.

OLD! Quais eram suas motivações na época? Você curtia filmes de artes marciais, cultura japonesa... essas coisas?

À época, eu cursava a Universidade de Yale e tinha aulas de História do Cinema. Eu achava que os jogos para computadores eram uma nova forma de arte, como os filmes mudos 100 anos antes. Da mesma maneira que pioneiros do cinema, como D.W. Griffith, experimentaram novas técnicas as quais hoje estamos tão acostumados, como close-ups e cross-cutting [montagem paralela alternada], estava nas mãos dos criadores de games a missão de inventar uma nova linguagem narrativa para os jogos. Me surpreendeu perceber que muitas das limitações técnicas do Apple II eram as mesmas que os cineastas antigos tinham de enfrentar, como a não possibilidade de expressar diálogos e não poder movimentar a câmera. Então, eu conscientemente modelei *Karateka* como se fosse cinema mudo, pegando emprestado diversas técnicas de narrativa daqueles filmes.

Filmes de artes marciais como os

Para os games, a animação de *Prince of Persia* foi como um dos passos na escala de Darwin

Liberdade de exploração e armadilhas por todos os lados: *Prince of Persia* instiga com desafio inteligente e envolvente

de Bruce Lee influenciaram *Karateka*, mas a maior inspiração veio dos longas de [Akira] Kurosawa, como *Os Sete Samurais*. Eu era fascinado pelo Japão medieval e peguei ideias de obras como *O Livro dos Cinco Anéis* de [Miyamoto] Musashi, e das xilogravuras de [Katsushika] Hokusai. Como dá para ver claramente no jogo, eu roubei de todas as fontes possíveis – pelo menos, até o ponto em que a resolução limitada da tela do Apple II me permitia.

OLD! É verdade que há uma nova versão de *Karateka* sendo desenvolvida neste momento?
Não foi anunciado oficialmente ainda, mas sim, é um projeto real e estou bastante empolgado com ele. Passaram-se 25 anos desde o *Karateka* original, ele nunca teve uma continuação ou remake e acho que é o momento exato para isso. Certos avanços recentes na tecnologia tornam possível fazer um *Karateka* hoje como uma continuação natural do espírito e da filosofia empreendida no original, ao mesmo tempo isso é bastante inovador. Eu não vejo a hora de poder falar mais sobre esse projeto; espero que seja em breve.

OLD! Você acha que criar *Prince of Persia* foi um movimento natural para você após os avanços obtidos em *Karateka*? Como um conceito acabou se tornando o outro?
De várias maneiras, *Prince of Persia* foi uma evolução natural de *Karateka*: ele também foi inspirado no cinema, no caso, os filmes de aventura e "capa e espada" feitos por Hollywood na década de 1940 e seu sucessor natural, *Os Caçadores da Arca Perdida*. Eu peguei as técnicas de narrativa dos filmes mudos e a animação em rotoscopia que desenvolvi para *Karateka* e as levei um passo adiante. Mas como game em si, as fontes de inspiração de *Prince of Persia* foram diferentes. As suas raízes são jogos como *Donkey Kong* e *Super Mario Bros.*, além de dois títulos lançados pela Broderbund [a publisher de *Karateka* e *Prince of Persia*], *Lode Runner* e *Castles of Dr. Creep*.

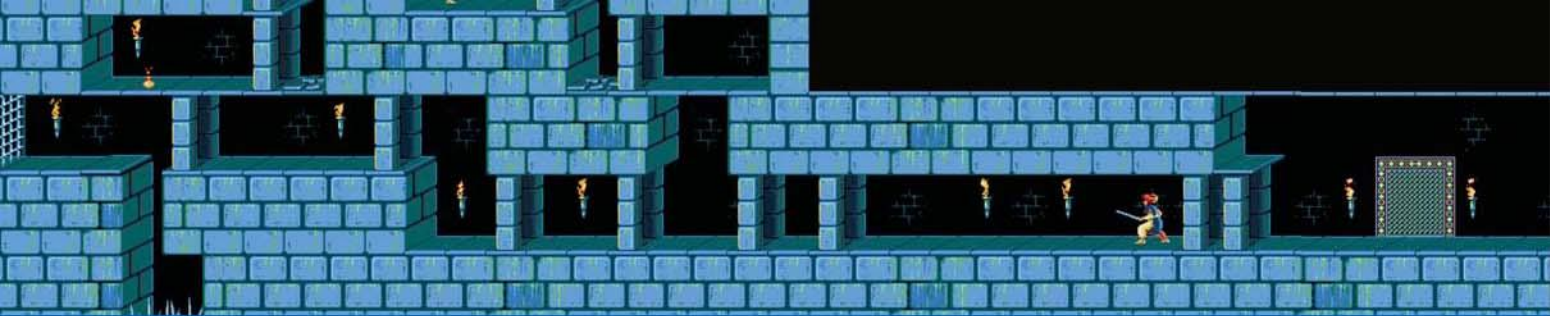
Eu queria combinar esse estilo "puzzle/plataforma" com a animação humana e fluida de *Karateka*, o que era algo que jamais havia sido feito antes.

Na maioria dos jogos de plataforma daquela época, os personagens pareciam não ter peso. Havia uma representação abstrata dos atos de pular e cair, que nunca pareciam realista. Compare isso com a cena de abertura de *Os Caçadores da Arca Perdida*, na qual Indiana Jones salta sobre um buraco, erra, se agarra na borda e precisa subir rapidamente enquanto uma porta vai se fechando e lanças saem das paredes. É difícil, é perigoso. Em seu caminho dentro do templo, ele vai seguindo devagar, tomando cuidado, procurando armadilhas. Daí, na hora de sair, precisa correr feito um louco para escapar enquanto tudo desmorona ao seu redor. Era assim que eu queria que *Prince of Persia* fosse: um personagem animado que parecesse vivo, com peso e impulsão, de modo que, caso ele despencasse em um buraco, você sentiria que aquilo doeu de verdade. Tudo isso com um enredo cinematográfico que deixasse o jogador emocionalmente envolvido. Eu sentia que foram justamente essas características humanas e dramáticas que fizeram *Karateka* funcionar tão bem. E como essa era a minha especialidade, eu queria levá-la um passo à frente.

Mas enquanto *Karateka* tinha uma história bem simples e linear

A COMPILAÇÃO DE TODA UMA JORNADA

Jordan Mechner deve ter se cansado de responder às mesmas perguntas sobre *Prince of Persia* durante os últimos 20 anos. Prova disso é a disposição com que digitou e publicou centenas de textos extraídos dos diários que escreveu na década de 1980. Os textos estão postados em ordem de acontecimento no site oficial de Mechner, www.jordanmechner.com, e revelam detalhes saborosos sobre o tortuoso processo de criação do game, a relação complicada do então jovem designer com seus patrões e as crises existenciais que o acompanhavam naquela época. Leitura obrigatória para quem tem um mínimo de pretensão em seguir carreira nessa indústria vital.

Ser mudo não impediu *Karateka* de passar a emoção de sua trama. Suas cenas tem classe e contam a história

DE CARONA NO ORIENT EXPRESS

Ambientado em 1914, dias antes do início da Primeira Grande Guerra Mundial, *The Last Express* (1997, PC) é uma obra de Jordan Mechner que não conseguiu se popularizar. O título impressionou por ser um adventure em tempo real, manipulado pelo então inovador sistema de avançar/rebobinar o tempo (usado nas versões modernas de *Prince of Persia*). Sua trama é protagonizada pelo médico Robert Cath, um americano que viaja para Constantinopla a bordo de um luxuoso trem e acaba envolvido em uma intrigante rede de mentiras e conspirações políticas. Destaque para o tema adulto do roteiro, que inclui personagens como revolucionários sérvios, anarquistas russos e um eunuco persa. O estilo artístico adotado para ilustrar cenários e personagens remete a art noveau, estilo popularizado por Henri de Toulouse-Lautrec, em 1914, mesmo ano da trama do jogo.

– basicamente uma série de lutas, uma atrás da outra –, o novo jogo deveria ser mais complexo, ambientado em múltiplos estágios, em que o jogador pudesse circular livremente, repletos de armadilhas e perigos para enfrentar.

OLD! É óbvio que você não tinha muita informação na época para ajudar – não havia internet, nem as facilidades da globalização, provavelmente nenhum amigo no Irã... Então, como funcionou a sua pesquisa para o jogo?
Fico envergonhado de confessar que a única "pesquisa" que fiz para o primeiro *Prince of Persia* foi reler os contos de *As Mil e Uma Noites* que conhecia da minha infância, rever alguns filmes antigos da década de 1940, como *O Ladrão de Bagdá*, e, para usar como referência no visual, consultar um velho livro com fotos do palácio de Alhambra, na Espanha, que possui uma sensacional arquitetura moura. Nada era especificamente persa, a não ser o nome do game. Somente anos depois, quando *Prince* já tinha se tornado um grande sucesso, eu realmente me interessei em olhar para trás e comecei a aprender sobre a verdadeira história da Pérsia. Daí, descobri as fontes mitológicas originais, como o *Shahnameh* (ou *O Livro dos Reis*), que foram uma grande influência para escrever a história de *Prince of Persia: The Sands of Time* e, posteriormente, o enredo do filme baseado no game.

OLD! Seus antigos diários oferecem um vislumbre muito interessante de o que significava criar um jogo de videogame nos anos 1980. Você era jovem na época (uns vinte e poucos anos), mas seu texto não entrega sua idade. Na verdade, fazia você soar muito experiente e confiante, ao menos na maior parte do tempo. Você era assim mesmo?
Eu acho que, como a maioria das pessoas na casa dos vinte anos, eu era uma combinação de grande insegurança em diversos aspectos e excesso de confiança em outros. Eu achava que sabia muito e era muito confiante na minha habilidade de escrever e criar um game, mas a maioria das minhas ideias eram intelectuais e vinham de livros e filmes. Eu não possuía a experiência de vida necessária para fazer justiça a elas. Então, eu deslizava para lá e para cá entre os dois extremos, e acho que isso acabou ficando bastante evidente nos meus diários. Hoje em dia, eu diria que sou menos ansioso.

OLD! No diário, você ousou se questionar a respeito do futuro da indústria dos games: "Se é que vai haver um mercado para jogos de computador daqui alguns anos". Como você descreveria 25 anos atrás, época em que os games estavam tão fora do mainstream?
Esse texto me fez rir. É verdade, naquele tempo eu achava que os jogos eletrônicos seriam algo como o cubo mágico – que o mundo iria seguir em frente e perderia o interesse, e que eu talvez estivesse

ANTES DO MOTION CAPTURE

Quando faltam recursos, sobra criatividade. Mechner gravou em vídeo diversos movimentos de seu irmão, David, e usou o conhecimento registrado para montar a movimentação realista do príncipe da Pérsia.

pulando no bonde tarde demais, pegando só a rabeira da loucura toda. Pessoalmente, eu acreditava mesmo que os games tinham o potencial de ser uma forma de arte tão importante quanto o cinema, mas as únicas pessoas para quem eu podia dizer isso eram os geeks de informática, gente como eu. Pessoas normais, meus amigos que adoravam filmes, teatro, livros e TV e tinham gostos mais mainstream, culturalmente falando, não jogavam games. Ou os viam como um passatempo, uma maneira de matar o tempo, tipo, jogar umas fichas no *Pac-Man* do fliperama, ou coisa parecida. Do ponto de vista cultural, gostar muito de videogames era como curtir RPGs, super-heróis, ficção científica e livros de fantasia. Se você tinha mais do que 12 anos e ainda se empolgava com esse tipo de coisa, era uma evidência de que seu desenvolvimento social estava comprometido de alguma maneira. E em muitos casos, tenho que admitir, havia verdade nesse estereótipo.

OLD! Há um outro pedaço bem interessante de seu diário que mostra você passando de uma fase "o que faço agora?" – quando você percebeu que faltava algo muito importante em *Prince of Persia* (não há motivo para ir de um lugar ao outro sem objetivos, inimigos e prêmios) – para um momento "este será o maior game de todos os tempos". Isso aconteceu no intervalo de apenas um mês! Fico imaginando como você fazia para se manter com o astral alto enquanto fazia o game e tentava uma carreira como roteirista em Hollywood...

Quando se trabalha em um mesmo projeto por dois ou três anos, você está destinado a passar por muitos altos e baixos. Eu não sei de onde vem essa persistência que me faz ser tão dedicado a um projeto e continuar ligado a ele por tanto tempo. É uma qualidade que eu tinha desde criança. Pode ser um defeito às vezes, mas foi a chave para todos os sucessos que tive na vida.

Sands of Time foi o primeiro (e último) *Prince of Persia* em 3D com a participação de Mechner

OLD! Você enfrentava dificuldades

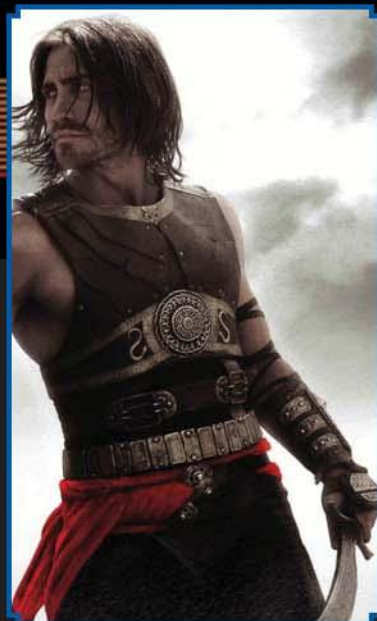
É incrível pensar que você fez praticamente tudo sozinho, especialmente sabendo como as empresas criam grandes jogos hoje em dia, com centenas de pessoas, cronogramas apertados e toda uma expectativa do mercado. Você sente falta dessas rotinas hoje extintas, por exemplo, cuidar de cada mínimo detalhe, ou até bater fotos de seu irmão para fazer a animação de *Prince* porque não havia tecnologia disponível?

O lado criativo de inventar soluções no desenvolvimento de um game está entre as coisas mais divertidas e recompensadoras do trabalho, e isso continua sendo uma realidade hoje em dia. Os programadores de hoje trabalham em um altíssimo nível e com ferramentas melhores, mas isso não quer dizer que as tarefas deles sejam mais fáceis. O que eu sinto mais falta é de botar as mãos na massa pra valer. Atualmente,

UM SALTO A FRENTE

Aproximar os movimentos do príncipe aos de uma pessoa comum não era apenas um trunfo estético, foi um elemento constante de desafio. Afinal, antes de qualquer salto, por menor que fosse, o jogador devia calcular a distância necessária de impulso e a sua área de aterrissagem.

DE VOLTA À VIDA

Estrelado por um musculoso e irreconhecível Jake Gyllenhaal (de *Donnie Darko*), mais os consagrados Ben Kingsley e Alfred Molina, *Prince of Persia: The Sands of Time* representa a mais recente investida de Hollywood no mundo dos games. O filme, previsto para junho de 2010, é inteiramente baseado na versão que renovou a franquia *Prince of Persia*, lançada em 2003 para Playstation 2, Xbox e GameCube, e tem roteiro escrito pelo próprio Jordan Mechner. A direção, pode comemorar, é do inglês Mike Newell (do quarto filme da série *Harry Potter*). Se fosse o cineasta alemão Uwe Boll, estaríamos mais preocupados.

eu valorizo muito aqueles raros momentos, em um projeto, quando posso fazer algo que me dá uma satisfação física imediata, como desenhar um storyboard ou fazer uma maquete com tesoura e papel.

OLD! Você sempre foi considerado como um escritor habilidoso. Você acha que sem um bom roteiro e personagens interessantes, ou sem a sua paixão pessoal por histórias e filmes, *Prince of Persia* não seria um grande sucesso?
Absolutamente. Acho que o fato de ter uma boa história e personagens fortes, além da execução dessa narrativa com uma jogabilidade focada na ação, foram as chaves do sucesso de *Prince of Persia*. E obviamente, é a chave para o sucesso do filme também, só que em um grau ainda maior. Para mim, as melhores narrativas estão no primeiro game e em *The Sands of Time*.

É interessante que uma coisa que perdura em todas as versões de *Prince of Persia* nos últimos 20 anos não é a biografia do protagonista, ou o design do jogo, mas a soma de todas essas coisas; a mistura especial de um certo tipo de herói, um certo ambiente e um certo estilo de jogo. Algumas versões eram melhores que as outras, mas há algo nessa mistura que resultou em uma coisa mágica.

OLD! Mesmo sendo sempre relacionado a *Karateka* e a *Prince of Persia*, você continua envolvido em diversos projetos relacionados aos games. Você poderia citar outros trabalhos que ainda lhe dão orgulho?
É até engraçado, mas em 30 anos de indústria dos games, só criei três franquias, *Karateka*, *Prince* e *The Last Express*. Eu jamais trabalhei em uma franquia que outra pessoa inventou. Não sou contra, o fato é que nunca fiz isso antes. Mas estou fazendo agora no cinema, escrevendo o roteiro da série de quadrinhos *Fathom*, de Michael Turner, que será estrelado pela Megan Fox. Será interessante fazer algo semelhante em um game, ou seja, entrar em um projeto que já existe ao invés de iniciá-lo eu mesmo. Atualmente, além de *Fathom* e *Prince of Persia*, estou focado em criar histórias originais. Acabei de finalizar o roteiro de uma graphic novel, *Solomon's Thoeves*, que será publicada nos Estados Unidos pela First Second Books, no segundo trimestre de 2010, mais ou menos um mês antes do lançamento do filme *Prince of Persia*.

OLD! Como roteirista e aficionado por cinema, o que pode dizer sobre o filme de *Prince of Persia*?
As filmagens foram encerradas no Marrocos e nos estúdios Pinewood, em Londres, em dezembro do ano passado. Agora está em fase de pós-produção. Ainda há muito trabalho pela frente, um monte de computação gráfica para inserir nas cenas, mas mesmo em sua versão crua é espetacular. É um grande épico de aventura com milhares de pessoas no elenco.

Eu espero que o filme lembre os fãs diretamente dos games, especialmente *The Sands of Time*. Escrevendo o roteiro, eu conscientemente me permiti me afastar dos games e recriar os personagens e a história, sempre pensando no que seria melhor para a linguagem do cinema. Ele traz elementos dos games – a adaga, a ampulheta –, mas de maneiras diferentes. Por exemplo, no filme, a adaga não tem o poder de tornar o tempo mais lento ou mais rápido, nem mesmo de enxergar o futuro. Coisas divertidas em um jogo não são necessariamente legais de assistir.

Eu acho que o filme tem um enorme potencial porque, tirando o fato de ser inspirado em um game, é um épico de aventura que mantém a tradição cinematográfica de filmes como *Os Caçadores da Arca Perdida, O Ladrão de Bagdá, Zorro, Robin Hood* – aqueles velhos clássicos de capa e espada que me inspiraram a criar o primeiro *Prince*. É um gênero rico e que, quando dá certo, funciona muito bem. Eu acho que foi isso que fez [o produtor] Jerry Bruckheimer e [o diretor] Mike Newell se empolgarem com a história. Eu só quero que toda essa empolgação fique evidente no filme.

Morrer em *Prince of Persia* não era uma punição banal e afligia tanto que redobrava a atenção

O QUE FALAVAM... E O QUE ROLOU

As maiores notícias que agitaram a mídia nas décadas passadas

REVOLUÇÃO

Coluna de Quartermann EGM, agosto de 1992

"O mistério acerca do San Mateo Software Group foi desvendado na CES (Consumer Electronic Show). A companhia liderada por Electronic Arts, Matsushita e Warner Communications está prestes a anunciar o que os especialistas estão chamando de "revolucionário" no próximo ano. A máquina possui drive de CD-ROM, mas seu preço será fixado para disputar terreno com consoles como o CD-I.

Será que os consumidores vão aceitar pagar U$ 800 por um videogame? Quartermann já avisa que o SMSG terá de fazer o seu melhor, pois o Jaguar da Atari está em fase final de produção, e uma dúzia de jogos estão em desenvolvimento. O console levará os jogadores para um novo nível visual jamais visto em fliperamas ou consoles domésticos. Mal posso esperar para ver esse gato em ação..."

E não é que desde essa época o Quartermann lançava mão de alguns rumores confiáveis? O SMSG acabou virando a 3DO Company e o projeto do console saiu do papel. O primeiro console 3DO foi lançado em 20 de março de 1994 e três modelos de marcas diferentes (Panasonic, Sanyo e Goldstar) eram encontrados, pelo amargo preço de U$ 800. O único erro de Qmann, porém, foi acreditar que o 3DO teria trabalho com o felino Jaguar da Atari, pois o console de 64 bit acabou frustrando todas as expectativas (você pode conferir a matéria completa sobre o Jaguar na primeira edição da **OLD!Gamer**) e, por mais que o 3DO não emplacasse como esperado, teve mais adeptos e fez mais bonito que o rival de 64 bit.

SIGA A SEGA, SIGA A ATARI

Revista Super Game Power, março de 1995

"A notícia da parceria entre duas gigantes do ramo, a Sega e a Atari, repercutiu mais que o terremoto em Kobe. O acordo de parceria entre as duas companhias é parte da estratégia adotada pela Sega na disputa pela liderança do mercado.

A Atari não está bem das pernas, amargando uma dívida de milhões de dólares e o fracasso de seu novo sistema Jaguar. Com o pacto, as duas podem ganhar. A Sega receberá direitos não exclusivos sobre a extensa lista de patentes da Atari, o que significa uma fatia de US$ 7 milhões, dos US$ 50 milhões que o império Atari arrecada por ano.

Por outro lado, a Atari vai receber da Sega algumas licenças milionárias de suas plataformas de videogames, o que ajudará a fortalecer a moral do seu 64 bit. Portanto, não fique assustado se em pouco tempo sair o simpático Sonic para Jaguar!"

Essa forçou a amizade. É difícil imaginar que a SEGA queria acordo com a desacreditada Atari, que mal conseguia levar seu console de 64 bits para frente. Notícia falsa até a alma.

MAC GAMES

Revista Super Game Power, agosto de 1995

"A Apple entra no mercado de videogames com seu console compatível com os computadores Macintosh. Seu nome é Pippin Power Player de 64 bit com mídia baseada em CD."

Eis um videogame considerado bastante obscuro. O Pippin da Apple tinha jeito de computador, um processador Power PC de 66MHZ e a facilidade dos consoles de mesa. Muitos jogos promissores foram prometidos, principalmente no Japão, mas poucos acabaram saindo e o console amargou um fim bastante amargo. Futuramente, falaremos mais sobre ele.

NOTÍCIA AO LONGO DO TEMPO

O FIM DO N64 DD

No mundo dos videogames, as notícias referentes a lançamentos de jogos e consoles geralmente nascem otimistas, mas nem sempre acabam como deveriam. Veja a seguir o que aconteceu com o alardeado N64 DD.

NINTENDO 64 GANHA NOVO DISK DRIVE

Revista Super Game Power #32, outubro de 1996

"... A Nintendo pensou nisso (no problema de memória de armazenamento necessária para ocupar os dados de jogos grandes) e deve lançar até o começo de 1997 o seu 64DD, um drive para ser acoplado ao Nintendo 64. Alguns títulos famosos já estão confirmados para o 64DD, como *Dragon Quest VII*, da Enix Software, e *Zelda 64*, da própria Nintendo. O primeiro jogo de futebol para o 64DD será da série da *FIFA* e vai ter o título *J-League Live 64*. Outro lançamento será um game de luta com ambiente 3D, da Hudson Soft. Esse game vai trazer oito lutadores bem impressionantes e deverá se chamar *Dual Heroes*."

NINTENDO MOSTRA ARMAS NA SHOSHINKAI

Super Game Power #34, janeiro de 1997

"... Outra novidade foi o 64 Disk Drive, também conhecido como Bulky Drive. Na demonstração, o 64 DD mostrou ser relativamente rápido, rompendo a fama de lentos dos demais disk drives. Esse drive se acopla na parte inferior do N64. Com a capacidade de armazenar informações do 64 DD, os jogos vão ficar bem extensos, como *Zelda 64*, que vai utilizar o cartucho e o drive. Ainda não se sabe como, mas a Nintendo tem planos de incorporar uma rede de comunicação entre portadores de N64 via Internet. Vamos aguardar!"

QUEM QUER DD VAI TER DE ESPERAR

Super Game Power #46, janeiro de 1998

"A Nintendo Space World Show, antiga Shoshinkai, que rolou em novembro no Japão, trouxe de volta uma antiga prática da Nintendo: adiar o lançamento de um hardware até que haja jogos de qualidade para ele. Desta vez, a vítima do atraso foi o 64DD, que sairia em março e teve seu lançamento prorrogado para julho."

64DD: UMA TEORIA FANTÁSTICA

Super Game Power #64, julho de 1999

"Mais uma vez a Nintendo fala do seu eterno periférico, o 64DD. O assunto surgiu na coletiva em que a empresa anunciou a parceria com a japonesa Recruit, para a construção de uma rede exclusiva para quem tem Nintendo 64. A rede, batizada de EnterNet Service, deverá usar o 64DD para dar acesso a internet. Pelos serviços disponíveis nessa rede, quem tem o console poderá comprar jogos para o 64DD, ler revistas eletrônicas, criar e distribuir arquivos de som e imagem e até jogos. Tudo parece muito bonito e interessante. Resta saber se o 64DD, que deveria ter sido lançado três anos atrás, vai se tornar realidade."

64DD FICA EM SEGUNDO PLANO NA NINTENDO SPACE WORLD

Super Game Power #67, outubro de 1999

"... A feira teve quatro pontos básicos: jogos para a molecada, Rare, Game Boy e o tão falado 64DD, que finalmente deu as caras. Desde seu anúncio, em setembro de 1996, no lançamento do Nintendo 64, muita coisa mudou. Daquele conceito de hardware salvador, que retiraria as limitações do N64, passou a ser uma opção alternativa para os usuários com o anúncio do Dolphin, o console que deve tirar o 64 de cena. Dos jogos, os únicos a merecer destaque foram *F-Zero X Expansion Kit* e *Sim City 64*.

64DD: SERÁ QUE FOI VERDADE?

Super Game Power #74, maio de 2000

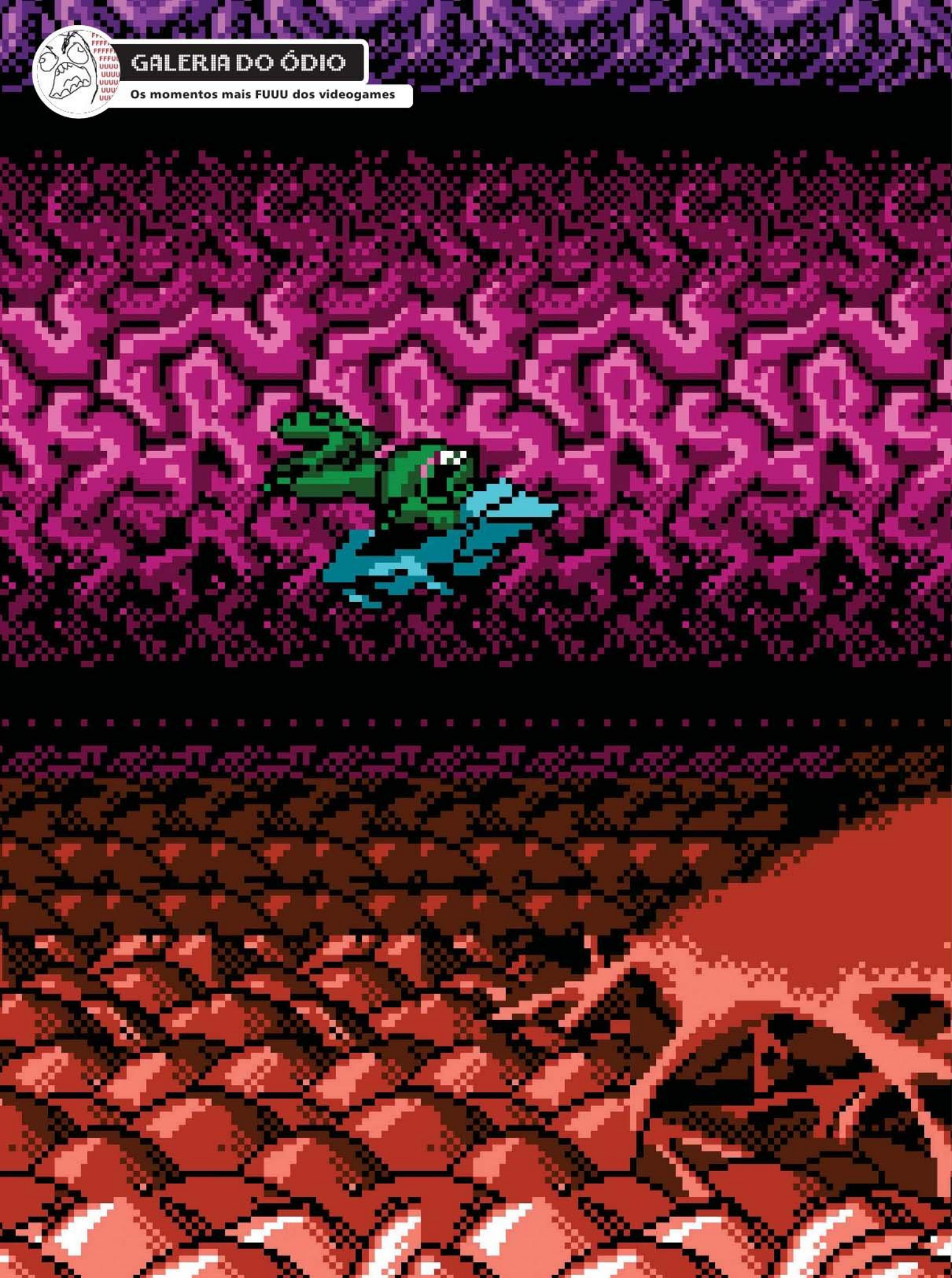
"Depois de anos de suspense, o esperado 64DD parece que chegou. O lançamento estava previsto para o mês passado, mas não havia dia certo. Até o fechamento desta edição, ainda não estava no mercado. O disk drive virá com um expansion pak para o jogo *F-Zero X*, sucesso do 64. O aparelho deve sair por US$ 395."

64DD NÃO VEM PARA O OCIDENTE

Super Game Power #75, junho de 2000

"Uma ducha de água fria nos adeptos do N64. O presidente da Nintendo, Minoru Arakawa, disse que a empresa não tem planos de lançar o 64DD no ocidente. Por hora, o acessório está disponível apenas no Japão. De qualquer forma, as coisas não estão tão boas na terra do sol nascente: o 64DD tem poucos títulos, a previsão de jogos é pobre e o preço de U$ 395, um tanto salgado."

E QUE FIM LEVOU?

O fim não chegou a ser trágico, mas muito triste. Apesar de muito alarde, o N64DD chegou como um simples acessório e poucos jogos foram lançados. Destes, nenhum justificava a compra do drive. O mais curioso era, sem dúvida, o kit de expansão para *F-Zero X*, que deveria ser utilizado em conjunto com o cartucho original e adicionava um editor de carros e pistas. Outros jogos que merecem menção entre os 18 lançados até o final de 2000 são *Doushin the Giant*, um curioso jogo em que a estrela é um gigante peladão amarelo; e *Mario Studio*, uma espécie de *Mario Paint* turbinado para a criação de desenhos em 3D. Com isso, a Nintendo lançou o N64DD só no Japão, onde colocou apenas 250 mil unidades à venda, o que explica a dificuldade de encontrar o danado atualmente.

PISTA INFERNAL

Quando mencionamos *Battletoads*, uma expressão de dor pela lembrança da fase do jet ski é a primeira reação. Sentar no chão e chorar em profusão vem em seguida.

Não bastava que fosse uma das etapas mais difíceis do game, ela tinha um certo sadismo: após atravessar a primeira leva de barreiras, o jogador relaxava e suspirava aliviado... para ser pego por uma segunda leva de barreiras ainda mais traumatizantes, o que fez com que a terceira fase do game fosse a última que muitos jogadores veriam.

Por uma estranha coincidência, a época de *Battletoads* foi considerada o ápice dos lucros de clínicas psiquiatricas.

Relembrando o RPG do Master System que encantou o público brasileiro

Com a perspectiva em primeira pessoa nas dungeons, os inimigos eram vistos de frente

* Editor dos sites Gazeta de Algol (gazetadealgol.com.br) e Gagagames (www.gagagames.com.br)

Um demônio ancestral que desperta a cada mil anos para caçar tudo o que vive. Um rei corrompido pelo poder. Uma jovem, uma espada, uma missão a cumprir. E labirintos... Muitos labirintos

*Texto: Orakio "O Gagá" Rob** *Mapas: Makotron*

Design japonês por excelência. Basta ver a saia esvoaçante da protagonista Alis

Em 20 de dezembro de 1987, o Master System recebeu *Phantasy Star*, um RPG cujo legado incluiria ainda três continuações diretas para o Mega Drive, incursões não canônicas pelo Game Gear e pelo Mega CD, e uma numerosa safra de jogos online de grande sucesso para os consoles atuais. Nesta reportagem especial, vamos lançar um olhar crítico sobre o primeiro jogo da série, para entender como o universo que ele criou foi capaz de servir como fundação para tantas continuações de sucesso nesses quase 22 anos que nos separam de seu lançamento original no Japão.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Embora *Dragon Quest*, lançado em 1986 para Famicom, seja considerado o marco inicial dos RPGs nos consoles, ele não inventou a roda. Muito antes já havia diversos jogos do gênero para computadores. A série *Ultima*, por exemplo, estreou no Apple II, em 1980, e definiu boa parte dos elementos típicos do gênero. Sua influência pode ser nitidamente sentida nos primeiros títulos das séries *Dragon Quest* e *Final Fantasy*.

O maior mérito de *Dragon Quest* talvez tenha sido o de unir a paixão americana pelos RPGs *Dungeons & Dragons* ao estilo típico de animês. A mistura do grafismo oriental e seu estilo carregado de drama com a fórmula dos RPGs medievais, nascida e desenvolvida no ocidente, revelou-se explosiva.

O sucesso de *Dragon Quest* no Japão foi imediato. Já no ano seguinte, *Dragon Quest II* chegava ao Famicom, e até o final de 1987 mais duas franquias de RPG chegariam ao console da Nintendo: *Ultima* e o estreante *Final Fantasy*.

Enquanto a Nintendo ria à toa com as vendas de seu console, a Sega suava a camisa para emplacar o Master System. O console deu certo na Europa e fez um enorme sucesso no Brasil, mas a história não se repetiu no Japão e EUA. A Nintendo já havia dominado esses mercados, e a Sega sabia que precisava de algo muito especial para virar o jogo.

A história de *Phantasy Star* começou quando a Sega realizou uma pesquisa entre os membros do S.P.E.C., uma espécie de fã-clube da empresa, com direito a revistinha e tudo. A pesquisa revelou que o jogo mais esperado do ano era *Dragon Quest III*. A Nintendo tinha exclusividade sobre essa série de RPGs, e a Sega se viu de mãos vazias para atender a seus fãs. Foi então que começou a ser montada a equipe que teria a missão de criar o RPG definitivo da época.

A HERANÇA DOS ARCADES

Embora penasse no setor doméstico com o seu Master System, a Sega brilhava nos arcades. O mestre Yu Suzuki lançava um clássico atrás do outro: *Hang On*, *Space Harrier*, *Out Run* e *After Burner* traziam uma tecnologia mais avançada do que a concorrência era capaz de oferecer. Essa "herança" daria um toque muito diferente ao desenvolvimento de *Phantasy Star*.

O primeiro membro escalado para a equipe foi Yuji Naka. Na

A perspectiva que imortalizou *Phantasy Star*: dezenas de horas explorando labirintos

época, ele era encarregado de adaptar para o mercado doméstico os sucessos de Yu Suzuki (não por acaso, Naka era frequentemente chamado de YU2, numa referência a seu mestre). Já nessa época o talento de Naka como programador era evidente, dadas as excelentes conversões de *Out Run* e *Space Harrier* para o Master System. Anos depois de *Phantasy Star*, seu nome se tornaria ainda mais famoso com a criação do mascote da Sega, Sonic, e de muitos outros clássicos como *Nights*, *Burning Rangers* e *Phantasy Star Online*.

Outra integrante importante da equipe foi a designer Rieko Kodama. Na época, Kodama já desfrutava de alguma notoriedade, graças a seu sucesso nos arcades japoneses com *Ninja Princess* e com o "semimascote" do Master System, Alex Kidd, além de fazer um trabalhinho ou outro isolado, como o design de um dragão em *Miracle Warriors*. Segundo Kodama, os trabalhos em *Phantasy Star* tiveram início com Naka indicando algumas direções básicas quanto ao design do jogo, para que cada membro da equipe desenvolvesse a ideia.

O resultado do trabalho foi *Phantasy Star*. Kodama conta que, desde o início, a ideia era criar algo diferente e inovador. Embora as informações a esse respeito sejam um pouco confusas, a própria Kodama já declarou em uma entrevista que os labirintos 3D já estavam "no script" quando ela se uniu à equipe. Na época, os RPGs de computador já usavam labirintos tridimensionais. A série *Ultima*, por exemplo, já fazia uso deles desde sua primeira versão. Porém, nem mesmo em *Ultima IV*, lançado um ano antes de *Phantasy Star*, o efeito de tridimensionalidade causava tanto espanto.

Na tela de exploração de cidades, a perspectiva é tradicional, aérea

Kodama sabia que alternar quadros diferentes para criar uma ilusão de tridimensionalidade não daria bons resultados, então teve a ideia de desenhar uma arte estática sobre a qual linhas se movimentariam. Naka ficou encarregado da missão de criar o motor tridimensional, usando a experiência adquirida com o código no qual trabalhou nas conversões de arcades de Yu Suzuki. O resultado foi absolutamente inacreditável. Anos depois, ele comentaria que a movimentação pelos labirintos era ridiculamente rápida, num resultado ainda mais impressionante do que conhecemos, mas que a compressão aplicada ao código reduziu a velocidade.

Naka e Kodama não eram os únicos envolvidos com arcades: havia ainda Tokuhiko Uwabo. Tokuhiko já havia trabalhado na conversão de algumas trilhas do arcade para o Master System, como *Space Harrier* e *Fantasy Zone*, além de compor a trilha original de *Alex Kidd in Miracle World*. Ele foi encarregado da música de *Phantasy Star*, e sua abordagem foi semelhante à empregada pelas equipes da Sega nos arcades: usou o chip FM incluído no Master System japonês para aumentar a capacidade

Carência: na versão brasileira de *Phantasy Star*, encontre Miki na cidade de Sopia e ela vai fazer a seguinte pergunta: "Você gosta dos jogos da Tec Toy?". Carência é pouco...

Nos diálogos, a tela exibe panorama da cidade e NPCs de corpo inteiro

* *As curiosidades foram gentilmente cedidas por Fabiano Koich Miguel, editor do site Curiosidades sobre Phantasy Star (www.efkm.com/dezoris/ps.html)*

sonora do cartucho. Dizem que a versão americana do console (lançada aqui no Brasil) não tem o chip porque o preço subiria muito. O fato é que mesmo sem o chip, as músicas mantêm a alta qualidade.

Tokuhiko fez um excelente trabalho com a trilha de *Phantasy Star*. As composições são bastante variadas, alternando entre temas upbeat (na abertura e nos desertos de Motávia) e soturnos (tema de Dezóris). As músicas dos labirintos são vertiginosas e especialmente adequadas, e sua popularidade rendeu versões remixadas em *Phantasy Star IV*.

Com a herança dos arcades, *Phantasy Star* brilhou no quesito técnico. Os gráficos eram muito superiores aos de seus concorrentes, em especial nos cenários de batalha e nas animações dos monstros, uma novidade para a época: "O consenso entre todos nós era o de sempre manter o jogo animando algo", explica Kodama. "Como resultado, ao olhar para o oceano no mapa principal você perceberá que ele se move, e também

ESPADAS E BIG MACS

As curiosas diferenças entre o *Phantasy Star* japonês e sua versão ocidental

Nomes dos personagens: devido a limitações de espaço, os nomes ocidentais só podiam ter, no máximo, quatro letras. No *Phantasy Star* japonês, Alis chama-se Arisa e Odin chama-se Tyrone; Myau manteve o nome e Noah chamava-se Lutz (até hoje não se sabe o motivo da mudança, já que só tinha quatro letras mesmo).

Noz de Laerma: no jogo original, o item que dá asas a Myau é um pequeno fruto, como um morango ou uva, e não uma noz.

Lâmpada Mágica: a primeira coisa que se pensa aqui é que esfregando o item vamos ganhar três desejos... esta lâmpada que nunca se apaga e ilumina os labirintos escuros é um "pingente de luz" no jogo original.

Cola e Burger: "americanizados" para os jogadores ocidentais. Em terras nipônicas os itens de cura são um líquido chamado "Ruoginin" e uma barra de doce chamada de "Perolimate". Até os desenhos do manual foram alterados.

Vilão erótico: Dark Falz, o grande vilão do game, chama-se Dark Phallus em japonês. O nome foi alterado por exceder o limite de oito caracteres para nomes de inimigos, mas certamente seria alterado de qualquer maneira, já que "phallus" em inglês significa... bem, procure por "falo" no dicionário.

Nero, um rebelde do movimento contra o rei Lassic é morto pela fiel guarda do tirano...

... e passa os seus ideais para sua irmã, Alis, que parte em uma jornada de justiça e vingaça

A TRAMA COMPLETA PARTE 1

A trama de *Phantasy Star* se passa no sistema solar Algol, composto por três planetas: Palma, Motávia e Dezóris. A ação tem início com um assassinato nas ruas de Camineet, uma cidade de Palma. A guarda pessoal do rei Lassic elimina a sangue frio o rebelde Nero, que tramava contra o maligno soberano de Algol. Em suas últimas palavras, Nero conta à irmã Alis sobre os planos nefastos de Lassic e pede a ela que procure pelo guerreiro Odin, para que ambos possam concluir a missão que ele iniciou.

A primeira parte da história consiste na busca por Odin. Informada de que o guerreiro vive na cidade portuária de Scion, Alis visita a cidade e descobre que ele partiu com um gato falante para enfrentar Medusa, a criatura mitológica que tem o poder de transformar em pedra quem olhar para ela. Infelizmente, explorando uma caverna nas proximidades, Alis descobre que o guerreiro foi de fato transformado em pedra. A única pista que resta a ser seguida é o gato falante que o acompanhava. Um dos habitantes de Scion afirma ter capturado o gato e vendido para um comerciante em Paseo, capital do planeta Motávia.

poderá ver as passarelas entre as cidades se movendo." Tanta vida se destacava frente a *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, predominantemente estáticos, em batalha e fora dela. *Phantasy Star* estava vivo, e seu cenário respirava.

Outro detalhe que contribuiu para o sucesso da ambientação do jogo foi o uso de cutscenes, cenas nas quais os personagens dialogavam enquanto imagens de seus rostos eram exibidas na tela. As cenas eram breves e esparsas, mas para a época eram realmente impressionantes, e ajudaram a dar substância aos personagens principais. Foi um verdadeiro sufoco para incluir as imagens no cartucho de 4 mega. A pedido de Kodama, Naka ainda conseguiu espremer o código e liberar um espaço para que encaixasse uma arte com os quatro heróis reunidos no final do jogo.

Na verdade, embora 4 mega fosse bastante memória para um jogo da época, *Phantasy Star* acabou se tornando grande demais, e a equipe teve que economizar espaço. Embora os cenários e as batalhas sejam animados, os habitantes das cidades não se movem. A memória destinada às animações de combate também foi pequena, o que gerou alguns resultados engraçados: "Quando o zumbi ataca, ele vomita, mas não havia espaço suficiente para fazer toda a animação, então em vez de cair sobre o chão, o vômito voltava para a boca do zumbi como um iô iô [risos]. Não conseguíamos parar de rir disso", lembra Kodama.

Os 4 mega não eram suficientes para que fossem incluídas as animações dos heróis durante a batalha. Ainda assim, cada arma usada deixa um rastro gráfico diferente na tela: enquanto o cajado de Noah traçava apenas um risco discreto, o poderoso machado de lacônia abria um rombo azul no centro da tela, acompanhado de um efeito sonoro bem mais "potente". Isso mostra a engenhosidade da equipe que, mesmo sem poder exibir animações dos heróis com suas armas, foi capaz de caracterizar cada arma adquirida, efetivamente dando ao jogador a impressão de ter em mãos um equipamento novo.

Outro recurso usado para poupar memória foi o espelhamento dos cenários. Nas telas exibidas quando o jogador chama o menu, por exemplo, apenas a parte esquerda da imagem ocupa memória, já que o lado direito é um espelhamento do outro lado. Kodama diz que a ideia era incluir as sombras das casas também, mas o espelhamento geraria sombras apontando para

ITENS QUE VALEM UM BILHÃO DE MESETAS

Vários livros sobre *Phantasy Star* foram publicados apenas no Japão. Alguns são tesouros raríssimos, quase impossíveis de se encontrar hoje em dia:

Phantasy Star Compendium: a "Bíblia" da série. O livro de 72 páginas contém rascunhos de heróis e criaturas dos jogos, entrevistas com os programadores, linha do tempo e detalhes inéditos sobre a história da série. Tudo em japonês, é claro.

The World of Phantasy Star: em 130 páginas coloridas, traz mais entrevistas com os programadores, mais arte exclusiva e o roteiro completo (com direito a imagens) do *Phantasy Star II* alternativo no qual o herói seria Noah.

Phantasy Star I Hintbook: o guia oficial do jogo. Inclui mapas dos três planetas e dos labirintos, roteiro de cidades, bestiário e relação de itens. O livro é rico em imagens. As últimas páginas abrigam ainda um guia de... *After Burner*? Vai entender...

Faça sua aventura: Phantasy Star I: lembra dos livrinhos de aventuras em que a gente escolhia que caminho tomar? A editora Futabasha lançou um livro desses para cada *Phantasy Star* (só faltou *Phantasy Star IV*), com arte exclusiva e de qualidade, e a chance de mudar o rumo da história (se você entender japonês).

SPEC: revista do fã-clube oficial da Sega japonesa. A edição 7.5 traz um mangá contando uma história não canônica sobre o destino de Alis e Noah, com capa de Rieko Kodama. Provavelmente, o item mais raro de todos.

Phantasy Star 1st Series Complete Album: quatro CDs com a trilha sonora completa dos quatro jogos da série. Inclui duas versões da trilha de *Phantasy Star I*: com e sem som FM – sem contar as faixas extras adicionadas na transposição para o Sega Saturn, em 1998. Mais um produto que você só consegue com aquele amigo do vizinho do seu cunhado que mora no Japão.

A guerra dos clones: será que o soldado de Palma foi inspirado no Clone Trooper de *Star Wars*?

ângulos opostos em cada lado.

Quem procurar pelos nomes dos programadores nos créditos pode ficar um pouco confuso. Kodama mencionou em uma entrevista que, no início, a Sega não queria que os integrantes da equipe divulgassem seus nomes. Sendo assim, Kodama assina como Phoenix Rie; Naka é Muuu Yuji e Tokuhiko é simplesmente "Bo". O criador de Alex Kidd, Kotaro Hayashida, também participou da criação do jogo e assina como Ossale Kohta. Isso gerou uma piadinha interna que poucos fãs conseguem captar: o adivinho que entrega o cristal a Alis perto do final do jogo pergunta se ela está procurando por Alex Ossale, que nada mais é do que uma soma dos nomes Alex Kidd e Ossale Kohta.

A MECÂNICA DO JOGO

O funcionamento de *Phantasy Star* guarda muitas semelhanças

Alis passeia por uma cidade

Muito antes de *Star Ocean* ou *Mass Effect* sonharem com viagens interplanetárias, *Phantasy Star* já introduzia o conceito

com os RPGs que o antecederam. O jogador controla a protagonista Alis (e posteriormente seus três companheiros: Myau, Odin e Noah) pelo cenário, viajando entre cidades e labirintos. Nas cidades o jogo é visto na visão aérea, comum à grande maioria dos RPGs da época. Ao contrário do que se via na série *Final Fantasy*, em que apenas um personagem do grupo era exibido na tela fora das batalhas, *Phantasy Star I* sempre mostra os quatro personagens andando em fila indiana e muito bem animados, movendo braços e pernas. Quando o grupo se aproxima de um habitante da cidade pela frente, a tela se apaga e uma nova imagem surge, com uma visão estática em primeira pessoa, o cenário de fundo da cidade, o habitante em questão e uma caixa de texto com fundo negro exibindo sua fala. O mesmo acontece quando o jogador entra em uma das casas ou lojas.

Padrão de RPG: no mapa, heróis grandes, cidades pequenas

Há três tipos de lojas em *Phantasy Star*: equipamentos, alimentos e artigos de segunda mão. As lojas de artigos de segunda mão oferecem itens descartáveis, como lanternas para iluminar os labirintos e tapetes que levam o jogador de volta à última igreja visitada. As lojas de alimentos oferecem itens de cura, na forma de colas e burgers. Como era de se esperar, as cidades que só podem ser alcançadas mais tarde possuem lojas de equipamentos que oferecem armas, armaduras e escudos mais poderosos (e mais caros). Há uma boa variedade de armas, o que possibilita alguma estratégia pessoal. O personagem Odin, por exemplo, pode equipar espadas, machados e pistolas. As pistolas, embora geralmente mais fracas, causam dano fixo a todas as criaturas, independente de seu poder de defesa, e proporcionam um ataque para cada inimigo presente em batalha. Isso significa que em um único turno, Odin pode atacar até oito vezes (caso haja oito monstros na batalha em questão).

Nas igrejas, os padres informam quantos pontos cada personagem precisa para avançar de nível, além de conduzirem à ressurreição dos desafortunados heróis que

CURIOSIDADE

1 bilhão de mesetas: o comerciante em Paseo tenta vender Myau para Alis por um bilhão de mesetas, e Alis troca o pote laconiano por ele. Isso dá uma baita dor de cabeça mais tarde, porque o pote é importante e Alis tem que andar um bocado para consegui-lo de volta. Mas... e se o jogador juntar um bilhão de mesetas para comprar Myau? Não é possível juntar toda essa dinheirama, pois o máximo que você consegue acumular são 65.535 mesetas. Mesmo que você mate mais inimigos, sua quantidade de mesetas não passa disso.

A TRAMA COMPLETA PARTE 2

Após alguns contratempos, Alis chega ao espaçoporto de Palma, de onde embarca em um ônibus espacial para Motávia e encontra o comerciante que adquiriu o gato. Ela faz uma troca com o vendedor e fica com o gato, que se chama Myau e tem uma pequena garrafa azul pendurada no pescoço. Myau conta que a garrafa tem o remédio que pode curar Odin da petrificação, mas que ele nada pôde fazer porque não conseguia abrir a garrafa com suas patas. Alis e Myau viajam juntos para Palma, e retornam à caverna em que Odin foi petrificado. Ao encontrar a estátua do guerreiro, Alis usa o remédio de Myau e Odin volta ao seu estado normal, unindo-se aos dois.

CURIOSIDADE

Derrotando Saccubus: quando Alis visita o governador pela primeira vez, tem um pesadelo com uma criatura chamada Saccubus (que nada mais é do que a face do demônio Dark Falz). Em condições normais, derrotá-lo é inviável, pois os personagens ainda estão muito fracos e morrem rapidamente. Porém, se todos do grupo estiverem fortes o bastante, é possível derrotar Saccubus. Mas tanto esforço não vale a pena: Saccubus deixa apenas 10 pontos de experiência e nenhum mísero baú de mesetas.

Em Abion, o grupo deve enfrentar o chefe Dr. Mad. Ele quer Myau. Recuse e vença

A TRAMA COMPLETA PARTE 3

Os três retornam à capital de Motávia para uma audiência com o governador local, que também se opõe a Lassic. O governador conta que conhece um feiticeiro poderoso que vive em uma caverna nas proximidades, e entrega aos três uma carta de apresentação. Na caverna, o grupo encontra o feiticeiro Noah. Ao ler a carta do governador, ele entende a urgência da missão e se une ao grupo.

Para aumentar seu controle sobre o sistema Algol, Lassic manda fechar os espaçoportos, proibindo as viagens interplanetárias. Os heróis precisam viajar livremente entre os três planetas para que o plano de destronar Lassic seja bem-sucedido, e as viagens interplanetárias se tornam a ordem do dia para o grupo. Instruídos por Noah eles invadem a prisão Triada, em uma floresta de Palma, e libertam Luveno, um talentoso cientista aprisionado por Lassic.

Arte publicada em guia japonês mostra grupo quebrando tudo

sucumbirem em batalha. A energia pode ser restaurada nos hospitais, exceto na primeira cidade, onde Suelo, amiga de Alis, cuida dos heróis gratuitamente.

Pressionar um botão abre um menu, com o cenário da cidade ao fundo. É por ele que se dá o gerenciamento. Há indicadores de status, inventários, magias, uma opção para salvar o jogo e outra, "PROC", para procurar itens ocultos nas cidades e no mapa principal.

Fora das cidades, permanece a visão aérea. Os combates são aleatórios e, quando ocorrem, a tela torna a exibir uma visão em primeira pessoa, com o fundo retratando a região atual – floresta, litoral etc. O monstro a ser enfrentado ocupa o centro da tela. No canto superior direito, há o indicador de energia do adversário, que pode se repetir até oito vezes dependendo do tipo de criatura, indicando a presença de um maior número de adversários (embora a tela sempre exiba apenas a imagem de um). O combate é conduzido pelos menus em sistema de turnos, ou seja, o jogo espera pacientemente pela ação do jogador, ao contrário do sistema dinâmico (o popular active time battle) de *Final Fantasy*. Se preferir, é possível fugir das batalhas, embora algumas sejam inevitáveis. Ao serem derrotadas, criaturas deixam baús com mesetas, a moeda local, e o grupo ganha pontos de experiência.

Rumo ao pesadelo de Baya Malay

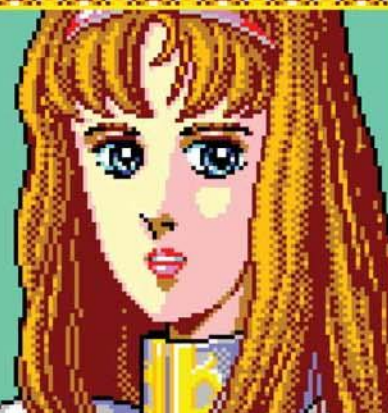
Como na maioria dos jogos do gênero, *Phantasy Star* tem muitos labirintos. Dentro deles, a visão é em primeira pessoa, permitindo caminhar para frente, para trás e virar para os lados. Além de graficamente impressionante, a visão confere uma dificuldade elevada. Não há mapas ou qualquer forma de orientação. Sem um guia, atravessar alguns labirintos de *Phantasy Star* pode consumir bastante tempo.

Nos labirintos, as batalhas continuam aleatórias, mas a tela já não se apaga quando começa um combate: os monstros simplesmente surgem sobre o cenário atual. Há escadas, baús, armadilhas que levam ao andar inferior e eventuais passagens secretas. São três tipos de portas: comuns (abertas com um toque do botão), trancadas por chave (abertas com a chave do calabouço) ou seladas por magia (abertas pela chave milagrosa ou pela magia ABRE de Noah).

A progressão envolve viajar entre as cidades em busca de itens. Muitas vezes as pistas apontam para labirintos e é preciso vasculhá-los para que itens ou personagens essenciais sejam encontrados. Embora seja bastante linear, *Phantasy Star* oferece algumas buscas opcionais. Dentre elas, há a procura pelo escudo de espelho, a luta de Noah contra seu mestre e a conquista de alguns equipamentos de lacônia, o metal mais duro do mundo. A batalha opcional contra Medusa, por exemplo, rende o lendário machado de lacônia.

OS AVENTUREIROS

ALIS

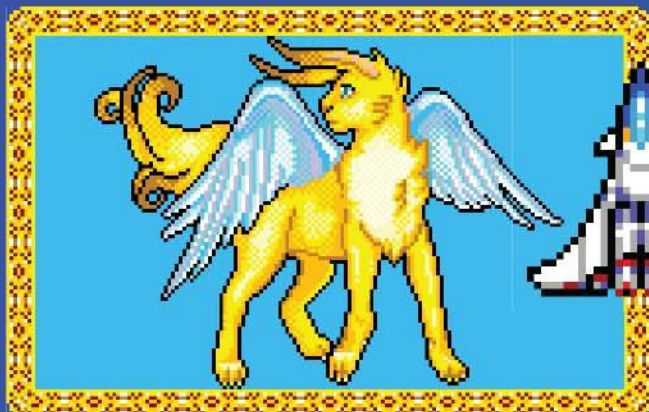
Não é uma guerreira forte como Odin, mas pode equipar diversas espadas diferentes, incluindo a poderosa espada de lacônia. A vantagem é que ela tem magias interessantes. Infelizmente, sua magia de cura é muito fraca e só tem utilidade prática no inicio do jogo. O destaque fica por conta da magia FOGO, que se revela muito útil contra alguns inimigos mais fortes, e para a magia VOA, que leva o grupo de volta à última igreja visitada.

MYAU

Equilibrado e útil. Além de contar com bom ataque, suas magias são indispensáveis: CURA restaura boa parte da energia, ARM desarma armadilhas e PARD ergue uma parede em combate, bloqueando os ataques. Myau ataca com bumerangues e tem poucos equipamentos à sua disposição, mas é peça essencial em qualquer batalha.

ODIN

Mais forte do grupo, Odin não tem magia. Muito útil no começo do jogo, quando empunha o machado de ferro. À exceção dos bumerangues de Myau, Odin pode equipar qualquer arma do jogo, e detém exclusividade sobre as pistolas (armas enormemente úteis contra grandes grupos de monstros) e sobre o machado de lacônia, a arma mais forte do jogo.

NOAH

Alis e Myau arriscam seus truques, mas o grande feiticeiro é Noah. Poupar seus pontos de magia e usar seus encantamentos é essencial para derrotar os inimigos mais poderosos. Sua magia de cura é vital. Sem a magia ABRE, o grupo jamais poderia ultrapassar a porta para Baya Malay. Mas fique atento: seu ataque é fraco e a defesa inspira cuidados, e não há muitos equipamentos que possam melhorar a situação.

A TRAMA COMPLETA PARTE 4

Luveno constrói uma espaçonave para o grupo, que resolve assim seu problema mais imediato. Com trânsito livre entre os três planetas, os heróis dão início à busca por armamentos poderosos e, principalmente, informações. O grupo precisa descobrir uma maneira de chegar ao castelo voador invisível de Lassic, que flutua em algum lugar sobre os céus de Palma. As pistas levam ao planeta Dezóris, onde o grupo obtém dois itens de suma importância: o prisma que torna o castelo visível e a noz de laerma, capaz de dar asas a Myau.

De posse dos itens, do conhecimento e da experiência necessários, os quatro retornam a Palma e iniciam a lenta escalada da enorme torre de Baya Malay, um vertiginoso labirinto de oito andares infestado por criaturas hostis. O terraço da torre oferece uma visão panorâmica do planeta. É lá que Alis ergue o prisma para que o castelo de Lassic surja no céu. Myau come a noz de laerma e sofre uma transformação, aumentando de tamanho e ganhando asas. Usando Myau como montaria, o grupo voa rumo ao castelo de Lassic, derrotando ainda o enorme dragão alado que serve como guardião do castelo.

Durante metade da aventura, anda-se a pé pelos vastos cenários, até a conquista do primeiro veículo, o Landrover, capaz de transpor alguns obstáculos de Motávia. Depois chega a vez do Hovercraft, que permite atravessar os mares, e do cavador de gelo, que transpõe túneis nas montanhas geladas de Dezóris. Embora haja encontros aleatórios a bordo dos veículos, o jogo os trata como um combate comum. Só em *Phantasy Star IV* seria possível usar as armas do próprio veículo nos combates.

A ação se desenrola em três planetas diferentes. É possível acessar o planeta Motávia primeiro por meio de um espaçoporto. Depois o espaçoporto é fechado, e o grupo só torna a viajar ao conquistar sua própria espaçonave, Luveno. Só então o terceiro planeta, Dezóris, pode ser alcançado. A nave serve apenas para transporte interplanetário e não é possível voar livremente pelo cenário.

E COMO É ESSE TAL DE PHANTASY STAR?

Um dos maiores méritos de *Phantasy Star* é sua ambientação, um curioso amálgama da cultura ocidental com a oriental. Além de alguns elementos típicos dos mangás e animês japoneses, como Myau, o gato falante que sofre uma transformação perto do fim do jogo, o mundo de *Phantasy Star* é povoado por criaturas saídas da mitologia grega, como golens e até mesmo a Medusa; sem falar no escudo de espelho, que segundo o jogo fora usado por Perseu. Mas a maior influência sobre *Phantasy Star* vem mesmo de um clássico do cinema americano...

O fenômeno mundial *Guerra nas Estrelas* causou forte impressão em Kodama. O filme, na verdade, é bem mais oriental do que alguns imaginam. Como diz a própria Kodama, *Guerra nas Estrelas* é "um filme de ficção científica, mas a roupa de Luke parece um uniforme de judô e os sabres de luz são usados de maneira semelhante a espadas de samurais. Por isso, achei que seria legal ter pessoas

UM LEGADO QUE NUNCA VAI DESAPARECER

Phantasy Star I foi "empacotado" em diversas compilações lançadas para outros consoles. As mais notáveis são:

Phantasy Star Collection (Saturn, 1998): lançada apenas no Japão, esta coletânea inclui os quatro primeiros jogos da série e uma galeria com uma grande quantidade de artes inéditas e comerciais de TV japoneses que promoveram o lançamento original de cada jogo. Os jogos são basicamente os mesmos, com leves alterações, como a possibilidade de aumentar a velocidade de movimentação em *Phantasy Star III*.

Phantasy Star Collection (GBA, 2002): incluindo os três primeiros jogos da série, esta coletânea chegou também aos EUA. Os jogos são praticamente idênticos, sofrendo apenas pequenas alterações para que se adequassem ao portátil da Nintendo. A maior novidade é um perigoso bug que apaga todos os jogos salvos se você tentar gravar no exato momento em que a música começa a repetir.

Phantasy Star Generation 1 (PS2, 2003): este remake traz gráficos melhorados, trilha sonora atualizada e um aumento considerável na quantidade de diálogos. O jogo foi lançado apenas no Japão. No final de 2008, iniciou-se um movimento entre fãs brasileiros para localizar o jogo para o português e, no momento, há duas frentes trabalhando no projeto: uma cuida do aspecto técnico, enquanto a outra trabalha na localização do texto. O lançamento do patch está previsto para 2010.

Phantasy Star Deluxe (Celulares, 2004): esta versão de *Phantasy Star I* foi lançada apenas para os celulares japoneses pelo Sonic Team. Até hoje, nenhuma ROM apareceu na internet e muitos fãs nem sabem que o jogo existe. Além dos novos gráficos, há um muito bem-vindo recurso de auto mapping.

CURIOSIDADE

FORAM LANCADAS AOS CEUS

Myau abatido: depois que Myau ganha asas, o grupo o usa como montaria e enfrenta o dragão alado que guarda o castelo aéreo de Lassic. Mas se estão todos montados em Myau, o que acontece se Myau morrer na batalha? Além da mensagem de que Myau morreu, surge também a mensagem de que Alis e Myau foram lançadas (sim, no feminino) aos céus. Todos os outros morrem automaticamente e o jogo acaba.

Batalha nas terras de Dezóris

nesse mundo que vestissem roupas medievais, ainda que seja uma história de ficção científica e que haja robôs por todos os lados".

A influência é nítida: espadas convivem com pistolas laser e, em meio aos verdejantes campos do planeta Palma, erguem-se cidades ligadas por esteiras rolantes a um espaçoporto. Na verdade, a primeira imagem exibida quando o jogo começa retrata o espaço, o que já dá indícios da atmosfera de ficção científica espacial que se tornaria a marca registrada da série.

Os três planetas apresentam características bem definidas, que os tornam instantaneamente discerníveis uns dos outros. Palma é o planeta do verde; Motávia, do deserto; Dezóris, do gelo. Palma parece uma instância turística, com uma bela flora, rios abundantes e praias ensolaradas. Motávia talvez possa ser considerado o planeta mais selvagem, com vermes gigantes brotando da areia e ninhos de aranhas gigantes conhecidas como formigas-leão cercando as cidades. Mas Dezóris certamente é o mais inóspito. Castigado pelo frio, com uma única cidade habitada por humanos (há vilarejos habitados pelo estranho povo nativo que não é lá muito amistoso), o perigo e a solidão em Dezóris são fortíssimos. Graças às montanhas de gelo, é preciso viajar por cavernas cheias de dragões e mamutes.

Cada planeta tem uma população nativa, com aparência e cultura radicalmente diferentes. Os peludos Farmers, por exemplo, são a população nativa de Motávia. Eles usam roupas e carregam armas, o que leva à percepção de que vivem em sociedade – sendo, inclusive, possível conversar com alguns deles em batalha. Já os habitantes de Dezóris têm pele verde e rostos bastante diferentes. Eles vivem em povoados e possuem religião própria. As lendas e tradições dos dezorianos têm papel fundamental no segmento final do jogo, quando a tocha eclipse, um dos artefatos sagrados de sua religião, ajuda os heróis a cumprirem sua missão. Apenas com a união de elementos dos três planetas e de suas diferentes culturas, o heterogêneo grupo de heróis consegue triunfar. A possibilidade de dialogar com alguns monstros durante as batalhas reforça ainda mais a ênfase na diversidade cultural, destacando a inteligência de algumas criaturas. Esse caldeirão cultural seria reforçado nas continuações, quando seriam criados androides e numans (fusão entre humanos e biomonstros).

Nota-se aqui mais uma semelhança entre os mundos de *Phantasy Star* e *Guerra nas Estrelas*. Como George Lucas, Kodama se preocupou em povoar o enredo com riqueza de detalhes, deixando pontas soltas a serem exploradas. A vida desse mundo vai além do jogo. Como foi a colonização de Motávia? E a exótica religião dezoriana, não teria se originado de um passado ainda mais místico e selvagem? As perguntas são muitas, e isso se reflete no enorme acervo de histórias escritas pelos fãs, encontradas na internet.

Os quatro personagens principais são um capítulo à parte. Myau é o elo mais forte com a cultura dos animês. Um animal falante, do tipo que encanta crianças e vende muitos brinquedos. Pouco antes do final do jogo ele ingere uma noz mágica, cresce e ganha asas. Esse tipo de transformação é comum nos desenhos japoneses. Odin, por outro lado, bebe da cultura ocidental: é difícil não enxergar traços de Arnold Schwarzenegger. Apesar da força bruta, ele tem expressão gentil e não opressora, o que contribuiu para que Alis não precisasse ser masculinizada para figurar como protagonista. Noah é o feiticeiro, embora não seja o único capaz de lançar magias, o manto branco, as feições delicadas e os cabelos azuis o caracterizam fortemente – especialmente porque, ao contrário do padrão do RPG japonês, quase todos os personagens têm cabelos de cores sóbrias, como preto e castanho. Isso tudo contribui para que sua figura se destaque, aumentando a sensação de que ele sabe muito

Com Myau transformado, o grupo se dirige ao castelo flutuante de Lassic

Dark Falz, o terror supremo de *Phantasy Star*, é a entidade por trás dos eventos do jogo

A TRAMA COMPLETA PARTE 5

O fim da aventura se aproxima. Alis e seus amigos enfim encontram o rei Lassic, que após um breve diálogo e uma dura batalha acaba vencido por eles. O jogo parece ter chegado ao fim, e o jogador é instruído a visitar o governador, supostamente para assistir à sequência final. Porém, chegando à mansão do governador, os quatro heróis caem em uma armadilha, um último labirinto de três andares, aparentemente sem saída. Uma das paredes do último nível revela uma porta secreta que leva a um pequeno corredor oculto. Ao fim do corredor, uma porta trancada por magia abriga o verdadeiro vilão do jogo. Um gigantesco e assustador demônio azul de garras afiadas conhecido como Dark Falz.

Ao fim de uma intensa batalha, Dark Falz é derrotado e o governador reaparece e felicita os heróis por terem salvado Algol das forças do mal. Ele conta a Alis que o pai dela já havia sido o rei de Algol e que, como legítima herdeira, ela agora pode escolher se deseja tornar-se rainha de Algol. A decisão fica a cargo do jogador, e a sequência de encerramento com um retrato dos quatro heróis juntos dá passagem aos créditos (curiosamente apresentada dentro de um labirinto).

CURIOSIDADE

A ressurreição de Alis: é possível que Alis morra na batalha contra Dark Falz, mas se o resto do grupo conseguir derrotar o monstrão, surge a seguinte mensagem: "Alis ouve a voz de Nero no fundo de sua alma. Você renascerá para lutar novamente pela paz. Alis ressuscitou."; e o jogo termina normalmente.

A propaganda e a capa do jogo da Tec Toy enfatizavam a tradução para o Português

mais sobre os acontecimentos de Algol do que se pode supor. Kodama conta que, embora tenha feito várias tentativas de desenhar Alis, o design final de Noah é basicamente o primeiro desenho que ela fez. Sua aparência andrógina é proposital, porque Kodama ainda não sabia se teria que "masculinizar" um pouco o design de Alis para torná-la a protagonista. Se fosse o caso, Noah poderia facilmente ser convertido em uma mulher de aparência dócil.

Finalmente, Alis. Ainda hoje não é comum encontrarmos mulheres no papel principal de um jogo, a não ser as sex-bombs com seios enormes e decotes generosos. Alis não tem aparência sedutora, nem os olhos grandes e cabelos coloridos típicos dos desenhos japoneses. É uma mulher comum, de cabelos castanhos e corpo proporcional, quase todo coberto por suas roupas e armadura. Dar a *Phantasy Star* uma protagonista feminina tão comum foi uma atitude ousada em 1987. "Na época, quase toda a indústria estava tentando fazer um RPG pela primeira vez, então estávamos todos tateando em busca de ideias", relembra Kodama.

A forma magistral como a equipe conciliou a inovação, o desafio e tantos elementos culturais diferentes em um jogo coeso e divertido não foram suficiente para salvar o Master System do fracasso no Japão e nos EUA. O jogo foi lançado nos últimos suspiros do console nesses países, e já não havia muito a ser feito. Mas a Sega sabia que tinha um jogo de qualidade nas mãos, e tratou de lançar sua continuação, *Phantasy Star II*, no início do ciclo de vida do Mega Drive, alcançando grande sucesso. A série clássica ainda receberia mais duas continuações para o Mega Drive, além de algumas aventuras paralelas para outros consoles, como a vertente *Phantasy Star Online*.

O governador de Motávia é o responsável por conduzir Alis ao trono no final do jogo

A TRADUÇÃO

No início da década de 1990, os RPGs já dominavam a preferência dos japoneses. Aqui no Brasil, no entanto, o grande público passava bem longe de suas versões para consoles, começando a descobrir suas versões "de mesa" com o clássico sistema de RPG GURPS, publicado em português pela Devir, em 1991. Se ainda hoje muitos brasileiros têm acesso aos RPGs sem dominar o inglês, naqueles tempos a situação era muito pior, e alguns jogos do gênero sequer eram lançados fora do Japão. Mas, naquele mesmo ano, os brasileiros receberiam um "empurrãozinho" de uma audaciosa empresa. "O RPG começava a ganhar corpo no país em versões não eletrônicas", conta Stefano Arnhold, co-fundador da Tec Toy, "... e em jogos já era muito popular no exterior especialmente na Ásia. Para poder lançá-lo no Brasil era imprescindível a tradução para o português. Foi quando decidimos nos aventurar nessa aposta e investir no primeiro RPG em português".

O projeto foi audacioso especialmente se levarmos em conta que os RPGs de consoles só começariam a ganhar força no ocidente em 1993, quando o Super NES daria início a uma "era de ouro" do gênero, com títulos como *Secret of Mana* (1993), *Final Fantasy VI* (1994) e *Chrono Trigger* (1995), consolidando esse tipo de jogo no mercado norte-americano. Isso significa que a Tec Toy enxergou o potencial do mercado antes de muita gente, e apostou alto na tradução de *Phantasy Star*.

Traduzir um jogo para o português não era tarefa simples naqueles tempos, especialmente por ainda não haver uma indústria bem aparelhada e com mão de obra capacitada para o serviço. "Naquela época não se tinha tanta memória disponível como se tem hoje", explica Stefano, "e foi necessária uma boa dose de criatividade da equipe, composta pela empresa de tradução contratada em conjunto com nosso pessoal de marketing e de engenharia".

Phantasy Star chegou às lojas brasileiras com grande destaque na mídia. As revistas especializadas foram positivas nas críticas, e até alguns programas populares de TV deram destaque ao jogo. Os jogadores brasileiros, acostumados a aventuras em que controlavam no máximo dois personagens, sentiam-se atraídos pela ilustração da embalagem, que mostrava os quatro heróis combatendo juntos. O marketing cumpriu sua função de atrair o público. O cartucho de qualidades notáveis e o trabalho corajoso da Tec Toy fecharam a conta. "Foi um sucesso espantoso de vendas, pois em poucos meses vendemos 10 mil unidades, o que naquela época era um número muito grande para qualquer jogo", lembra o presidente da Tec Toy. "Ficamos todos muito contentes, pois tínhamos embarcado numa verdadeira aposta e fomos recompensados com o sucesso. " E fomos mesmo, Stefano, todos nós.

E DEPOIS? O QUE ACONTECEU COM ELES?

No final de *Phantasy Star I* é possível escolher se Alis deve ou não se tornar a rainha de Algol. Não há uma resposta canônica quanto ao que realmente acontece na cronologia oficial, mas existem algumas versões para o futuro da heroína.

Em 1992, a Sega lançou *Phantasy Star Gaiden* para o Game Gear. Segundo ele, Alis teria fixado residência no planeta Copto. Ela derrota o tirano local, e passam-se 400 anos. A protagonista, Mina, encontra Alis em sono criogênico. Ao despertar, Alis conta que um grande demônio irá retornar, mas não em Copto, e que ela deve salvar Algol mais uma vez. O jogo saiu apenas em japonês e é considerado uma história alternativa.

Outra versão aparece na edição 7.5 da revista SPEC. No mangá, de autoria de Judy Totoya (que viria a trabalhar em *Phantasy Star II*), a nave em que Alis e Noah viajam após os eventos de *Phantasy Star I* é sabotada por servos sobreviventes de Lassic, e os dois heróis vão parar em outro sistema estelar.

Oficialmente, porém, Alis faz mais duas aparições. A primeira na abertura de *Phantasy Star II*. Nela, o protagonista Rolf tem um pesadelo com a batalha final de Alis contra Dark Falz mil anos antes. Ele acaba descobrindo ser descendente de Alis.

A segunda aparição de Alis ocorre em *Phantasy Star IV*. O espírito dela se apresenta diante do herói do jogo, Chaz, e confia a ele a espada Elsydeon, que abriga os espíritos de todos os grandes heróis de Algol, para que ele possa encerrar definitivamente a maldição milenar.

Myau reaparece em *Phantasy Star IV*, ainda vivo, gigante e com asas. Sobre Odin, não há informações. Noah desperta de um sono criogênico de mil anos em *Phantasy Star II*, e é o responsável pelo elo com *Phantasy Star I*. O feiticeiro morre entre os mil anos que separam *Phantasy Star II* de *Phantasy* Star IV, mas transfere suas memórias para uma esfera telepática e "reencarna" em um dos personagens do quarto jogo.

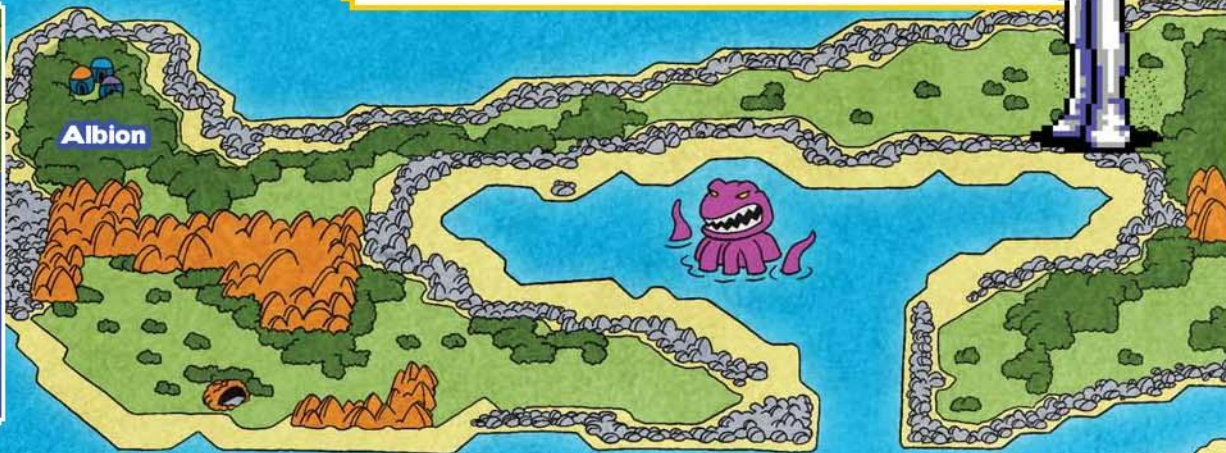
Além de revelar mais sobre os personagens, as continuações ajudam a entender melhor a trama do original. Elas esclarecem que a aventura de Alis foi apenas mais uma ocorrência de uma maldição que se repete a cada mil anos no sistema solar Algol. Mas isso já é uma outra história, passada em um console de 16-bit muito, muito distante...

A EXUBERÂNCIA VERDE DE PALMA

GUIA TURÍSTICO: PLANETA PALMA

Centro nervoso do sistema solar, Palma é um planeta que une belas florestas e paisagens a uma grande infraestrutura tecnológica: aqui ficam o castelo do rei Lassic, a cidade portuária de Scion e o espaçoporto. A fauna local inclui criaturas extremamente perigosas, como a Medusa, e há regiões inóspitas, como o grande leito de lava, mas a tecnologia dos palmanos está claramente se impondo sobre os desafios naturais do planeta. Daqui, os habitantes de Algol coordenam o trabalho de colonização dos outros planetas.

Albion

No caminho para a cidade, há um lago de lava, uma caverna, uma praia com polvos assassinos e quilômetros de florestas. No meio da cidade fica o laboratório do excêntrico e perigoso Dr. Mad, que se apossou de um item essencial para Alis. Dica: mantenha Myau longe dele.

Torre da Ilha de Palma

Lar da espada de lacônia. Sabe para que servem oito escadas em uma torre de cinco andares? Para levá-lo a becos sem saída, baús que explodem e armadilhas que o jogam para baixo. Já mencionamos o enorme e faminto dragão vermelho que guarda a espada?

Medusa

Criatura mitológica que transforma em pedra quem olhar para ela – para evitar, é preciso o escudo de espelho. O machado de lacônia que ela guarda não vale a pena. Sua torre tem sete níveis, um subsolo, é habitada por criaturas desagradáveis e está entupida de baús com armadilhas.

Gothic/Gotica

Uma cidade muito esquisita. Aqui vive Luveno, o cientista louco que projeta espaçonaves. E seu assistente, que monta uma espaçonave SOZINHO. Além de mendigos viciados em refrigerante. Todos são tão loucos que ninguém decidiu ainda se o nome da cidade é Gothic ou Gotica.

Loja do Bolo
Sim, sabemos, é uma caverna. Vai entender por que um sujeito decide vender bolos no quarto andar de uma caverna cheia de monstros. E não tem serviço de delivery, o último entregador foi dilacerado por homens-morcego e olhos voadores antes de chegar ao segundo andar.
Torre de Baya Malay
Um pesadelo: cinco andares, três subterrâneos e 26 escadas. O último corredor tem uma armadilha; se pisar, você cai no andar anterior – sem um mapa, isso é como ter uma venda nos olhos e ser girado no meio de uma floresta. Do topo, Myau alça voo ao castelo de Lassic.
Loja do Bolo
Torre de Baya Malay
Loar
Entrada de Baya Malay
Espaçoporto
Camineet
Scion
Scion
Cidade portuária, lar do guerreiro Odin. Já foi uma cidade próspera, mas o estado de sítio instituído por Lassic desacelerou o comércio e as perspectivas não são as melhores.
Parolit
Caverna iala
Fishman
Caverna de Odin
Fishman
Um dos inimigos mais fortes no início do jogo. Convém evitar os litorais habitados por ele até que o grupo ganhe níveis. Seu primo distante, o Marman, habita o lago de lava a oeste.
Eppi
Drasgow
Camineet
Ponto inicial da aventura, lar de Alis e local do assassinato de seu irmão Nero. Outra moradora é Suelo, amiga que oferece repouso aos heróis. Robotcops guardam as saídas da cidade e impedem o acesso não autorizado ao espaçoporto, de onde decolam naves para Motávia.
Drasgow
Cidade no meio do mar. O destaque é a loja que vende proteção contra gás. Imagine como o lugar é divertido. O pior é ter que viajar todas as manhãs para comprar pão no continente.

O DESERTO SELVAGEM DE MOTAVIA

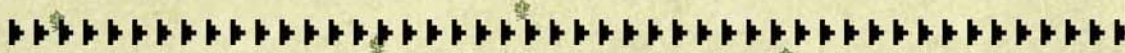
Sopia

Envolta por uma nuvem de gás letal, Sopia é uma cidade miserável. Isolada do resto do mundo, o único bom motivo para a visita é obter informações sobre o escudo de espelho com um de seus moradores. Aqui também reside a jovem Miki, uma grande fã dos jogos da Tec Toy.

Caverna Maharu

Caverna de três andares, refúgio de Noah. O terceiro nível só pode ser alcançado por uma passagem secreta e é traiçoeiro. Enquanto o caminho da esquerda leva a um baú com duas mil mesetas, o da direita leva para as garras de um dragão vermelho, provavelmente imbatível a esta altura.

Mestre Tajima

A aparência inofensiva do velho Tajima é pura ilusão: ele é um feiticeiro muito poderoso, que aguarda pacientemente nesta caverna pelo retorno de seu discípulo, Noah, para um teste final de poder: uma batalha mano a mano. O prêmio pela vitória é o manto de frade.

Crawler
Como se já não bastasse o calor do deserto motaviano, os aventureiros ainda precisam se preocupar com estes vermes letais que se escondem sob a areia.

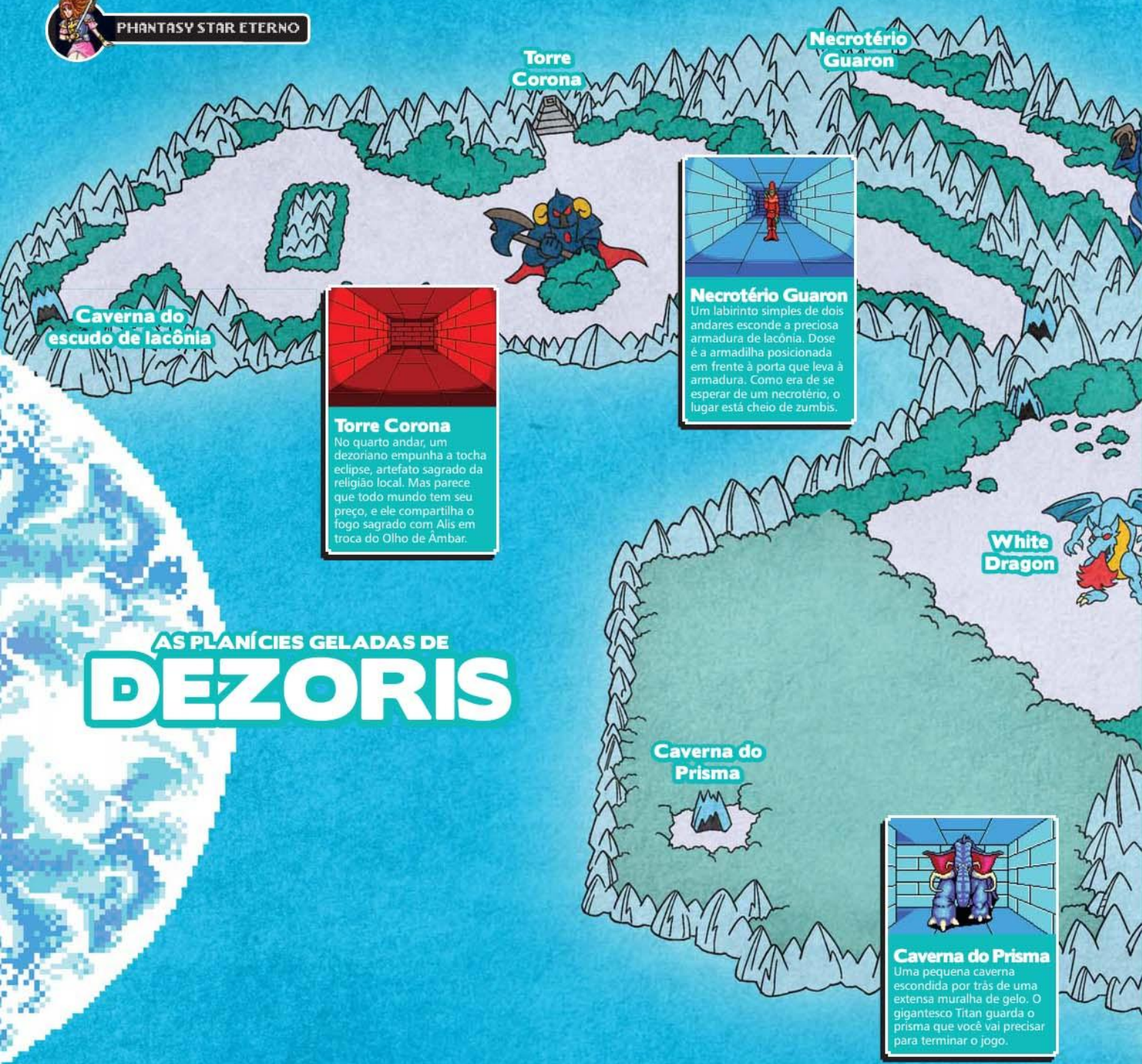
Formiga-leão
Uma opressiva muralha de ninhos destes aracnídeos isola Paseo do resto do planeta. As formigas-leão se espalham como uma praga por todo o deserto, e parece ser impossível impedir sua multiplicação. Apenas com o Landrover é possível transpor este obstáculo natural.

Paseo
Capital de Motávia, abriga a mansão de um governador apaixonado por bolos. Incrível como ninguém pensou em abrir uma confeitaria por aqui. A mais próxima fica no quarto andar de uma caverna em outro planeta. Aqui, Alis encontra Myau e se encerra a aventura.

E. Farmer
Parecidos com os ewoks, os peludos são nativos de Motávia. Inteligentes, evitam o combate quando se conversa com eles. Depois de aprender a magia DICA, Alis também pode conversar com variações da raça, como os N. Farmer e os Barbrians. No quarto jogo, há até um vilarejo habitado por eles.

Casba
A entrada é uma caverna infestada por monstros. Basta seguir sempre em frente. Quem sai da trilha corre o risco de esbarrar com o temido Dragão de Casba. Os aventureiros mais experientes, no entanto, podem achar uma boa ideia enfrentá-lo para obter a joia preciosa Olho de Âmbar.

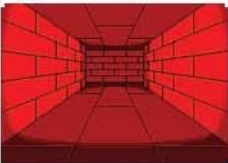
GUIA TURÍSTICO: PLANETA MOTÁVIA

A colonização de Motávia pelos palmanos caminha a passos lentos, porque há muitos obstáculos naturais. O clima talvez seja o maior deles, já que o planeta é um enorme deserto. O povo nativo, os farmers, por sua vez, parece muito bem adaptado. Além do clima, a natureza de Motávia é muito selvagem, com vermes gigantes brotando da areia, concentrações de ninhos de criaturas e gás tóxico que arruina cidades, formando uma paisagem que aterroriza os habitantes da capital Paseo, cidade vizinha ao espaçoporto. Na capital reside o governador-geral que também se opõe ao rei Lassic.

Torre Corona

Necrotério Guaron

Caverna do escudo de lacônia

White Dragon

Caverna do Prisma

Torre Corona

No quarto andar, um dezoriano empunha a tocha eclipse, artefato sagrado da religião local. Mas parece que todo mundo tem seu preço, e ele compartilha o fogo sagrado com Alis em troca do Olho de Âmbar.

Necrotério Guaron

Um labirinto simples de dois andares esconde a preciosa armadura de lacônia. Dose é a armadilha posicionada em frente à porta que leva à armadura. Como era de se esperar de um necrotério, o lugar está cheio de zumbis.

AS PLANÍCIES GELADAS DE DEZORIS

Caverna do Prisma

Uma pequena caverna escondida por trás de uma extensa muralha de gelo. O gigantesco Titan guarda o prisma que você vai precisar para terminar o jogo.

OS VEÍCULOS DE PHANTASY STAR

LANDROVER

Alis encontra este veículo à venda em Casba, por 5.200 mesetas. O landrover é a única alternativa do grupo para atravessar os numerosos ninhos de formigas-leão nos desertos motavianos e atingir novas áreas do planeta. Embora não elimine os combates, o Landrover acelerava consideravelmente a viagem.

HOVERCRAFT

Só o cavador de gelo abre caminho entre as montanhas geladas de Dezóris. É uma pena não poder usar as armas do veículo (em nenhum dos veículos isso é permitido), e os jogadores teriam que esperar até *Phantasy Star IV* para que isso fosse possível. Custa 12.000 mesetas nas mãos dos comerciantes de Dezóris.

HOVERCRAFT

Um dos moradores de Casba era proprietário do Hovercraft. O veículo parou de funcionar e foi abandonado no ferro-velho de Bortevo. A sensação de liberdade ao pilotar este veículo é indescritível: é maravilhoso poder cruzar os mares, atingir áreas secretas e cortar caminho ao viajar entre as cidades.

LUVENO

Depois que o espaçoporto é fechado por Lassic e as viagens interplanetárias pareciam impossíveis, os heróis libertam da prisão um cientista maluco que se propõe a construir uma nave, cobrando a "insignificante" taxa de 1.200 mesetas. A nave Luveno recebeu o nome de seu criador e só pode ser pilotada pelo robô Hapsby.

GUIA TURÍSTICO: PLANETA DEZÓRIS

Se você pensou que Motávia era o pior lugar do universo para se viver, pense novamente. Coberto pelo gelo, acometido por terríveis tempestades de neve que criam montanhas congeladas pelo caminho e tomado por dragões, zumbis e gigantescos mamutes, Dezóris é o maior desafio à colonização palmana. Há apenas uma cidade estabelecida pelos habitantes de Palma, Skure, e não há espaçoporto. Para piorar, boa parte dos nativos de Dezóris não é nem um pouco amistosa e odeia os colonizadores. No entanto, as antiquíssimas tradições religiosas do povo nativo acabam se revelando importantes para a conclusão da aventura.

Vilarejos gêmeos

Dois vilarejos vizinhos. Os habitantes da esquerda dizem odiar os palmanos, já os da direita dizem amá-los. Infelizmente, quem diz a verdade são os da esquerda! Os da direita só mentem. Uma loja local vende o cavador de gelo, capaz de atravessar as montanhas que levam à áreas importantes.

White Dragon

Em Palma e em Motávia, os dragões geralmente atuam como guardiões de itens importantes. Aqui, encontrar enormes dragões brancos nas cavernas dezorianas é rotina, o que dá uma noção de como o planeta é hostil.

Árvore de Laerma

Além de uma muralha de gelo, os aventureiros encontram uma floresta oculta. Isolada em uma clareira em meio à floresta, está uma árvore especial. É dela que Alis colhe a noz de laerma que dá asas a Myau.

Batalion

Estes zumbis nojentos e seus primos assolam as planícies dezorianas. Também pudera: em plena crise, com monstros se espalhando pelos três planetas e mortos saindo das tumbas, Dezóris ainda abriga um necrotério!

Skure

Aproveite a estadia em Skure, pois esta é a única cidade colonizada por palmanos em Dezóris. Você só terá outra chance de descansar em um vilarejo dezoriano a várias cavernas de distância.

Ao lado, Ninja Princess. No centro, Alex Kidd. Personagens criados por Rieko Kodama

ENTREVISTA

RIEKO KODAMA

Obra completa da criadora de Phantasy Star e de outros jogos da Sega

Fã de *O Senhor dos Anéis*, futebol europeu e filmes de velho oeste, Rieko Kodama foi contratada pela Sega em 1984 para atuar como designer em jogos para arcades, dentre os quais estão *Champion Boxing* e *Ninja Princess*. Sua consagração veio na geração Master System, com participação fundamental em *Phantasy Star*, quando ganhou a alcunha de "A Primeira Dama dos RPGs", e *Alex Kidd in Miracle World*. Nas gerações seguintes, Kodama continuou a cuidar de sua série, *Phantasy Star*, e atuar como designer em clássicos como *Altered Beast* e *Sonic the Hedgehog* (Mega Drive). Estreou na direção (*Magic Knight Rayearth*, Sega CD) e produção (*Skies of Arcadia*, Dreamcast) de vários títulos. Seu trabalho mais recente é o RPG *7th Dragon*, lançado para Nintendo DS apenas no Japão, onde ficou em primeiro lugar na lista de jogos mais vendidos em sua semana de estreia.

Kodama foi uma das celebridades entrevistadas pela própria Sega em seu fórum japonês, Sega Community, publicado apenas na língua japonesa. A seguir, você confere a entrevista na íntegra e vai entender melhor o processo de produção de *Phantasy Star I*.

Você entrou para a Sega como designer?

Certo. Na verdade, quando cursava a faculdade, eu pensava em estudar arte ou arqueologia. Porém, acabei fracassando completamente em todas as matérias. Eu havia estudado arte antes, então encarei isso como um sinal de que eu deveria continuar seguindo por aquele caminho e entrei em Design e Propaganda, em uma escola de comércio. Lá reencontrei um estudante que conheci na escola e que se tornou membro da Sega, e foi assim que entrei para a empresa. Não que eu soubesse muito sobre jogos na época. A maior parte da indústria ainda era centrada nos arcades e, para alguém como eu, que nunca ia a fliperamas, era um mundo pouco familiar. O Famicom tinha acabado de ser lançado, então, não havia grandes consoles para nos concentrarmos. Por isso, para mim, os videogames eram um mundo completamente novo a ser explorado. Foi por isso que entrei para a Sega.

Para quais jogos você fez design após entrar para a companhia?

A princípio, pensei que iria trabalhar com propaganda e design gráfico, mas depois de ver o lugar onde os jogos eram feitos, percebi que aquilo também poderia ser divertido. Logo no início, tive a chance de desenhar os personagens de *Champion Boxing*, e depois trabalhei em *Ninja Princess* e outros jogos. A Sega não tinha muitos designers e os prazos de desenvolvimento eram curtos, então houve momentos em que eu trabalhava em cinco ou seis jogos ao mesmo tempo durante um ano. Na área de consoles, fiz a arte de *Alex Kidd in Miracle World* e da versão Master System de *Quartet*. Eu recebia pequenos pedidos para arte de diferentes projetos diariamente – o dragão de *Miracle Warriors*, um dos inimigos de *The Black Onyx*, e por aí vai – então, trabalhei em muitas coisas. Na verdade, trabalhei em tantos jogos que até me esqueci dos jogos para os quais eu fiz alguns poucos trabalhos (risos). Apesar do visual, *The Black Onyx* só foi lançado para o console em 1987.

Como o projeto *Phantasy Star* decolou?

Bem, na época eu era apenas uma designer, e para ser honesta eu não sei exatamente como o projeto começou. Naquele tempo, entretanto, *Dragon Quest* era muito popular e uma desenvolvedora de hardware como a Sega sentia que precisava de um RPG próprio. Além disso, muitas pessoas na equipe queriam fazer um RPG puro, então eu acho que o

"Primeira dama dos RPGs", Rieko Kodama antecipou em mais de duas décadas a tendência das mulheres na indústria de games

LINHA DO TEMPO

Desde que entrou para a Sega, em 1984, Rieko Kodama não parou de produzir. A talentosa designer se mantém fiel à empresa após duas décadas e meia, e acumulou um portfólio de respeito ao longo desses anos todos. Acompanhe as obras das quais ela participou:

projeto *Phantasy Star* partiu daí.

Como estava estruturado o time de desenvolvimento?
Ossale Kohta (Kotaro Hayashida, designer da série *Alex Kidd*) foi o principal planejador. (Yuji) Naka foi o programador principal. BO (Tokuhiko Uwabo, compositor das trilhas de *Alex Kidd in Miracle World* e *Zillion*) fez a música, e eu era a designer principal. Também tínhamos alguns assistentes. Eu diria que havia sete ou oito de nós no total.

Por quais seções de *Phantasy Star* você foi responsável?
Em *Phantasy Star I* fui a designer principal. Desenhei todos os personagens, mapas em 2D (não as áreas em 3D dos labirintos), cenários de batalha, habitantes das cidades, e por aí vai.

Com o que você mais se preocupava ao desenhar os mapas?
O consenso entre todos nós era o de sempre manter o jogo animando algo. Ao olhar para o oceano no mapa principal, você perceberá que ele se move; e também poderá ver as passarelas entre as cidades se movendo. A filosofia era fazer com que fosse difícil para as pessoas caminharem pela cidade, mas... (risos)

Como você criou o visual para cada um dos quatro personagens principais, Alisa (Alis), Myau, Tairon (Odin) e Lutz (Noah)?
Claro. Vamos ver um por um:

Alisa (Alis), a heroína principal, geralmente é imaginada como uma pessoa incrivelmente séria por dentro. Ao mesmo tempo, entretanto, ela é muito entusiasmada e sempre otimista – afinal, ela está em uma jornada por vingança. Mesmo assim, tentei mantê-la bastante feminina.

Myau não está presente apenas para ser o mascote do grupo; ele é parte importante da trama perto do fim do jogo. Não queríamos colocar um gato no jogo só pra descontrair. Tenho certeza de que foi Choko (um dos subdesigners) que criou Myau.

Com **Tairon (Odin)**, a ideia era a de fazer um musculoso e truculento herói masculino típico de histórias de fantasia. Nas batalhas, ele seria o cara que mais causaria dano. Ele não é um boneco afável, mas é um herói gentil e machão que se preocupa com seus amigos. Na época, eu pensava: "não posso desenhar um macho-man como esse!"; ele foi criado por (Naoto) Ohshima, designer do Sonic original. Desenhar caras musculosos não era bem a minha praia na época, então... (risos)

Com **Lutz (Noah)**, não é que ele seja sombrio ou tenha algum passado obscuro... na verdade, ele trata as pessoas com muita seriedade e é capaz de passar pelo treinamento devido à sua fé e orgulho. Eu o criei porque queria ter um personagem "quieto" que seguisse com o resto do grupo, que é composto de tipos mais ativos. Claro, para ser honesta, eu só queria desenhar um personagem "bonitão" (risos). Eu tinha em mente essa imagem de um mago de manto, não um homem velho, mas sim um jovem.

Todos os cenários 2D de *Phantasy Star* são de autoria de Rieko Kodama

Ainda que Alisa tenha passado por uns dez padrões de design diferentes, meu primeiro desenho de Lutz foi praticamente como ele realmente terminou na versão final.

Nos estágios iniciais de planejamento, uma ideia era a de alterar os parâmetros de Alisa – torná-la mais masculina ou feminina baseado nas ações dos jogadores ao longo do jogo. Lutz seria um tipo andrógino e se tornaria um homem ou uma mulher baseado em como Alisa se desenvolvesse. Essa foi a ideia original, de qualquer forma, e como resultado eu inicialmente quis fazer de Lutz um cara "meio-termo"... Mas depois optamos pelo personagem masculino.

Mulheres à frente de RPGs eram raras naqueles dias.
Se eram. Na época, quase toda a indústria de consoles estava tentando fazer um RPG pela primeira vez, estávamos todos tateando em busca de ideias. Entretanto, nós da Sega estávamos nos desafiando com esse jogo, seguimos pelo lado de fora da estrada principal o máximo que pudemos durante o desenvolvimento. Assim, por exemplo, não víamos labirintos em 3D em outros RPGs de consoles, decidimos fazer isso, e os monstros não se moviam nos outros RPGs, incluímos animações nas nossas criaturas; esse tipo de coisa. Acho que foi isso que fez com que a heroína de *Phantasy Star* fosse uma mulher.

Mystic Defender

Fantasy Zone II

Alex Kidd

1984

Arcade
Champion Boxing, designer
Ninja Princess, designer

Champion Boxing

1986

Master System
Alex Kidd in Miracle World, designer de personagens

1987

DOS
The Black Onyx, designer de inimigos

Arcade, Master System
Quartet, designer
Fantasy Zone II: The Tears of Opa-Opa, função desconhecida

Master System
Phantasy Star, roteirista e designer principal

Phantasy Star

The Black Onyx

1988

Master System
Miracle Warriors: Seal of the Dark Lord, designer de (um) inimigo

1989

Master System
SpellCaster, designer

Mega Drive
Altered Beast, designer
Alex Kidd in the Enchanted Castle, diretora assistente e designer de animação
Mystic Defender, designer de personagens e inimigos
Phantasy Star II, designer executiva
Sorcerian, função desconhecida

Altered Beast

Todos os RPGs da época tinham homens como heróis.

Você também fez os monstros?
Os monstros foram feitos por outras pessoas. Tínhamos 4 Megabit com que trabalhar, o que era bastante na época. Foi um projeto muito grande e era trabalho demais para eu cuidar de tudo.

Os monstros de *Phantasy Star* têm um estilo diferente dos monstros do resto da série.
Era o estilo do artista. O designer que cuidou dos monstros era bem versado em arte de fantasia, e amava os tipos básicos de monstros desse estilo. Por isso, você vê seres como Golens e a Medusa neste jogo.

A animação dos inimigos durante a batalha causou burburinho também?
Causou, mas foi uma grande confusão porque não podíamos destinar muito espaço na ROM para as animações de batalha. Por exemplo, para quando um zumbi ataca e vomita no chão, não tínhamos espaço suficiente para o movimento completo. Em vez de atingir o chão, o vômito volta para a boca como um iô iô (risos). Não parávamos de rir disso.

Que tipo de problema você teve para desenhar os cenários de fundo?
Cenas de fundo como essas são refletidas verticalmente para economizar espaço na ROM. No Mark III (Master System japonês), refletir sprites requer uma tabela de elementos separada, mas com um cenário pequeno não há com o que se preocupar. Para exibir gráficos armazenados em um cartucho, as imagens devem ser divididas em grupos de 8×8 pixels (também chamados de células). Esses grupos são armazenados em uma geradora de caracteres e mostrados na tela baseados nos dados do mapa de caracteres, o que determina que grupo vai em qual lugar na tela. Entretanto, você tem que manter espaço livre na memória principal para o programa, o som e vários tipos de dados, então apenas um certo número de grupos pode ser usado em uma cena. Quando uma cena muda, novos grupos podem ser carregados no gerador de caracteres.

O grupo com as informações refletidas é armazenado nos dados de cada mapa de cena, ao refletir uma cena, a quantidade total de memória utilizada não aumenta. No entanto, isso não se aplica aos sprites – o personagem do jogador e outros objetos que se movimentam livremente pela tela – ainda que alguns sprites pareçam refletidos, eles são, na verdade, grupos diferentes. Eu queria incluir uma sombra nessa parte do domo, mas graças ao espelhamento, isso resulta em sombras que seriam impossíveis na vida real... mas eu deixei para lá e segui em frente (risos). Eu queria que os cenários ocupassem a tela inteira e foi assim que conseguimos fazê-lo.

Muitos jogadores provavelmente se lembram do infame e difícil momento em que é necessário comprar um bolo em uma loja, no fundo de um labirinto para que se possa encontrar o governador. Quem inventou isso?
Hmm... Acho que foi Otegami Chie, o planejador. A ideia era a de fazer tudo o mais difícil possível, eu acho. A taxa de encontros do jogo é bem alta, também. Acho que esse evento foi criado para dar a mensagem de "Você acha que pode vencer? Vá em frente e tente!" (risos)

Os labirintos em 3D estavam incluídos no jogo desde a fase de planejamento?
Eles já constavam no documento de planejamento quando me juntei ao projeto. Sobre os labirintos em 3D de modo geral, para fazê-los se moverem suavemente, não seria tão difícil: só bastaria desenhar todos os quadros de animação das paredes avançando. No entanto, se tivéssemos feito isso, não conseguiríamos encaixar todos os quadros na ROM, e não ficaria muito bom se tirássemos um quadro e jogássemos outro por cima. Então pensamos, e se fizéssemos um labirinto

Como não havia muita memória disponível, o vômito do zumbi de *Phantasy Star* voltava para a boca, repetindo os quadros de animação

Shadow Dancer

Magic Knight Rayearth

1990
Mega Drive
Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, função desconhecida

1991
Mega Drive
Sonic the Hedgehog, designer de personagens

1992
Mega Drive
Sonic the Hedgehog 2, designer de cenários

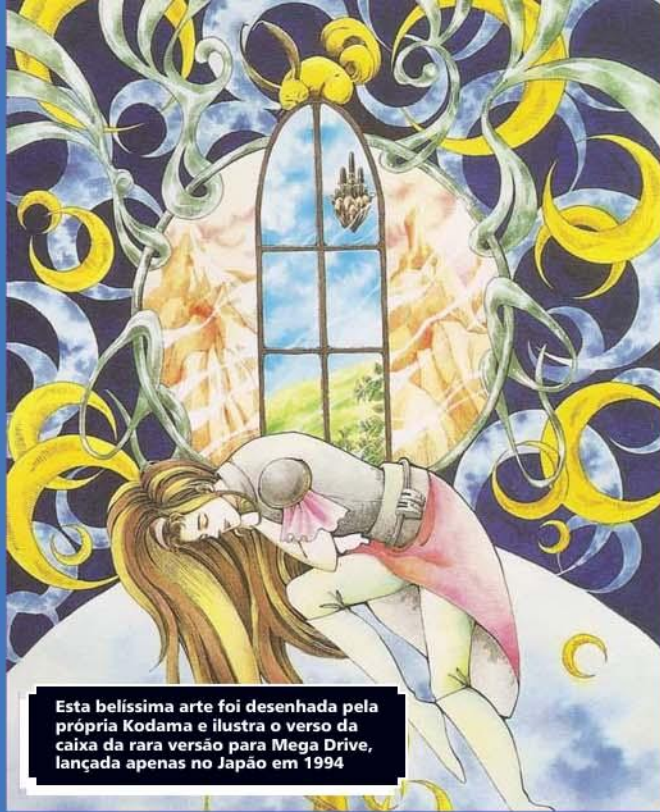
1993
Mega Drive
Phantasy Star IV: The End of the Millennium, diretora e designer de eventos, objetos e cenários

1998
Sega Saturn
Magic Knight Rayearth, diretora
Phantasy Star Collection, supervisora
Deep Fear, diretora

Sonic the Hedgehog

Phantasy Star IV

Deep Fear

Shadow Dancer

Esta belíssima arte foi desenhada pela própria Kodama e ilustra o verso da caixa da rara versão para Mega Drive, lançada apenas no Japão em 1994

de linhas em 3D no próprio programa? Pedi a (Yuji) Naka que construísse um programa de labirintos em 3D para mim. A ideia básica era pegar a arte e posicioná-la sobre as linhas. Depois disso nós só tivemos que experimentar e descobrir quais linhas podíamos dispensar para que as coisas ainda fluíssem bem. Quando acertamos, descobrimos que podíamos correr pelos labirintos mais rápido do que esperávamos – muitas vezes, mais rápido do que o visto no jogo, na verdade. Ficou tão rápido que o problema praticamente passou a ser o programa eficiente, não mais os gráficos. Então, de qualquer forma, os labirintos em 3D já estavam decididos na fase de planejamento.

Aos seus olhos, o que você pensa do mundo e da imagem básica de *Phantasy Star*?
Acho que todos os designers e programadores têm suas próprias opiniões, mas como a designer do mundo em si, naturalmente eu tenho as minhas ideias. Veja *Dragon Quest*, por exemplo. Pensei que era um jogo puro e simples de fantasia, então eu quis fazer algo diferente. Como *Star Wars*, talvez, apenas alguns trechos. Quanto a que trechos, bem, em *Star Wars* não parece que eles pegaram a cultura ocidental e adicionaram coisas japonesas aqui e ali? Quero dizer, é um filme de ficção científica, mas a roupa de Luke parece com um uniforme de judô, e os sabres de luz são usados de maneira muito semelhante a espadas de samurai. Ao criar o mundo de *Phantasy Star*, eu quis usar o que havia aprendido em *Star Wars*, pegando emprestado algo de um universo completamente diferente. Foi por isso que achei que seria legal ter pessoas nesse mundo que vestissem roupas medievais, ainda que fosse uma história de ficção científica e houvesse robôs por todos os lados. Essa foi a imagem que tive ao criar o mundo de *Phantasy Star*.

Para fechar, qual é sua arte favorita do jogo?
Para a sequência de encerramento, eu queria incluir uma imagem de Alis com seus amigos do grupo, mas então nós já havíamos utilizado todos os 4 mega, não havia espaço algum para a inclusão de uma imagem. Mas aí Naka deu uma apertadinha no código do programa e me disse: "liberei um pequeno espaço, me dê uma arte para preenchê-lo". Na verdade, era uma quantidade ínfima de memória, mas eu queria retribuir por ele haver limpado o código, então fiz essa imagem. Como resultado, pode não ser a melhor arte já criada, mas é uma imagem que permanece em meu coração há bastante tempo. *Phantasy Star* foi o primeiro RPG que fiz, afinal, e tenho a chance de me envolver com ele novamente quase todos os anos. Fico feliz em ver que ainda não falo sobre ele no passado, como "Ele era tal tipo de jogo".

Phantasy Star Generation 1

Project Altered Beast

2000
Dreamcast
Skies of Arcadia, produtora

2002
Game Boy Advance
Phantasy Star Collection, supervisora

Gamecube
Skies of Arcadia Legends, produtora

2003
PlayStation 2
Phantasy Star Generation 1, supervisora

2005
PlayStation 2
Project Altered Beast, produtora

PlayStation 2
Phantasy Star Generation 2, supervisora

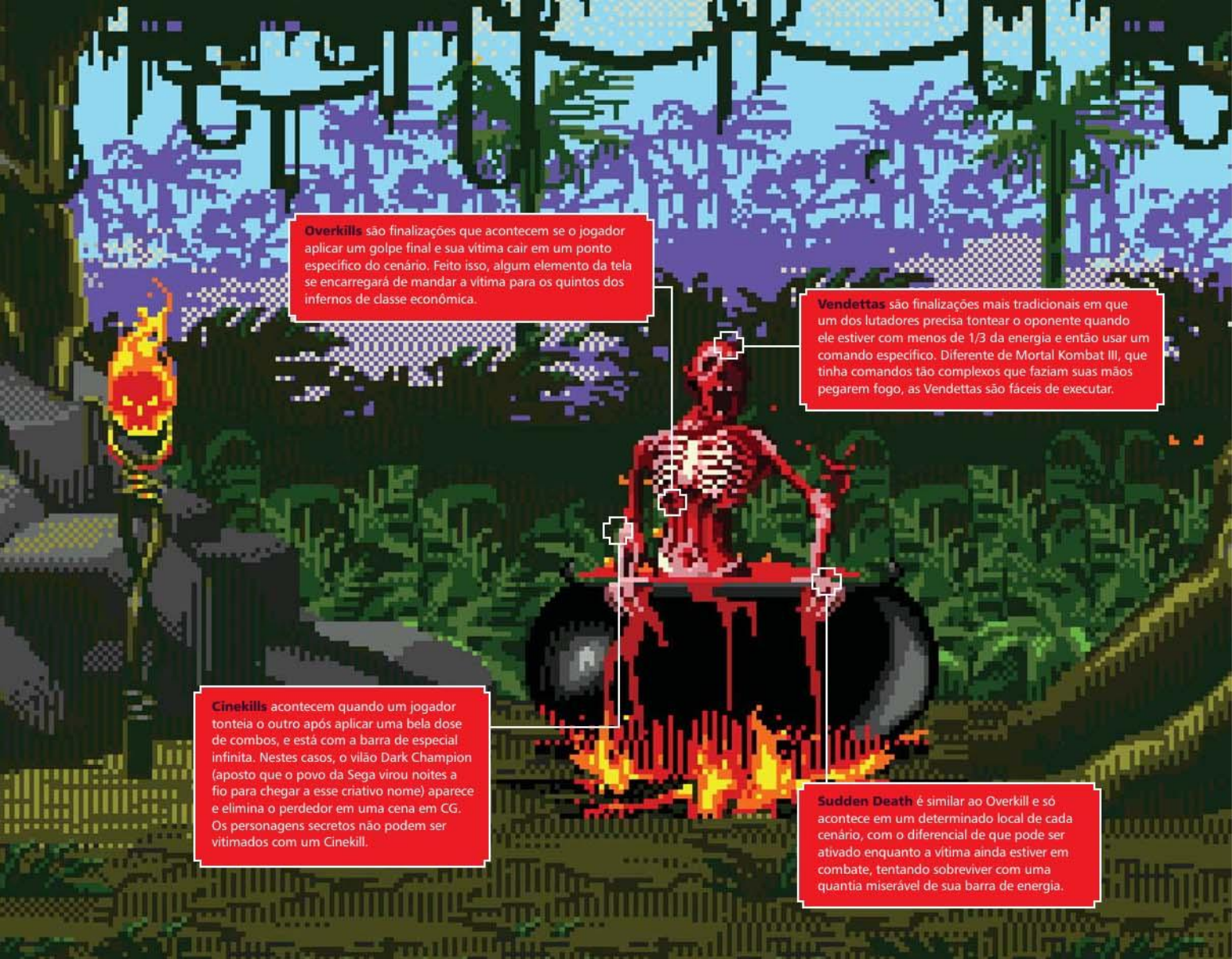
2006
DS/PSP
Mind Quiz, produtora

2009
DS
7th Dragon, produtora

Phantasy Star Generation 1

Skies of Arcadia

Phantasy Star Generation 2

7th Dragon

A motivação de *Eternal Champions* é simples: um ser onipotente chamado... Eternal Champion (uau) viajou pelo tempo e resgatou lutadores que tiveram mortes prematuras. Eles foram convidados a participar de um torneio de artes marciais em que o vencedor receberia sua vida de volta e poderia evitar os eventos que causaram sua morte.

Eternal Champions e a Enciclopédia da Dor

Mortal Kombat deu a ideia... e Eternal Champions foi longe demais

Texto: Amer Houchaimi ***Cenários: Gilsomar Livramento***

Na década de 1990, Nintendo e Sega disputavam a tapas o mercado de games. Aprendemos isso no terceiro ano do ensino fundamental. O que não é dito nos livros escolares é que esta batalha desencadeou um mal obsceno: *Eternal Champions*, o flagelo de Mega Drive e Sega CD, dono dos Fatalities mais cruéis já aplicados por um controle.

Na guerra entre as empresas, os jogos de luta eram os trunfos mais importantes. A melhor adaptação de *Street Fighter II* pertencia ao Super NES, enquanto o Mega Drive fazia inveja com uma versão de *Mortal Kombat* que oferecia todo o sangue que a versão rival censurou. Vendo que *SFII* ficava mais poderoso que *MK*, a Sega criou *Eternal Champions*, o jogo que (segundo sua campanha publicitária) varreria *Street Fighter* e *Mortal Kombat* do planeta. As propagandas diziam que qualquer lutador de *EC* poderia chutar a bunda de Guile. Bom, não foi o que aconteceu... (imagine aqui um sorriso maldoso bem grande).

Quando *Eternal Champions* foi lançado, ele não impressionou. Apesar de um notável trabalho na animação dos personagens, a história não era lá grande coisa, os lutadores eram os mais estereotipados possíveis (gângsteres, ninjas, faraós e senadores? Tenha dó!). Continha a combinação mais terrível que um jogo de luta pode oferecer: nível de dificuldade obsceno + controle impossível. Sério, só um programador com muito ódio no coração poderia acreditar que os comandos dificílimos seriam executados por seres humanos normais.

Cheia de sonhos, a Sega até acreditou que o jogo popularizaria o Activator (sensor de movimentos). Não deu certo. Uma pena... talvez fosse mais fácil executar voadoras e pilões na sua sala do que usar os comandos de *Eternal Champions*.

SABORES DA MORTE

A história não acabou no fiasco da versão Mega Drive. A Sega entregou o jogo nas mãos de um dos seus estúdios menores, o Deep Water, e assim nasceu *Eternal Champions: Challenge From the Dark Side*, adaptação para Sega CD. A solução encontrada para evoluir um jogo mediano: turbinar a violência de forma tão cavalar que seria capaz de deixar qualquer fã de *Mortal Kombat* arrependido de seus pecados.

Ferozes e sanguinários, os lutadores passaram a contar com um pacote com 61 Fatalities, divididos em quatro grupos: Overkill, Vendetta , Cinekill e Sudden Death. Todos graficamente cruéis e sem frescura.

Mortal Kombat possuía uma violência cômica, especialmente por usar gráficos digitalizados, o que limitou as possibilidades do que os animadores podiam fazer com os personagens. Já *Eternal Champions* usa sprites de animação e permite aos seus criadores alcançar um tipo de violência abominável ao qual só teríamos acesso muitos anos depois, assistindo *O Albergue*.

Challenge From the Dark Side não fez sucesso, mas tornou-se cult justamente por seus "curiosos" Fatalities... e nós revelamos todos eles nas páginas a seguir. Prepare-se!

Cinekill: Dark Champion teleporta uma bomba para dentro da pança de Tyler e o explode. Algo que não representa perigo nenhum para quem estiver acostumado a churrasco grego ou dogão de R$1.

Overkill: um carro lotado de mafiosos atravessa a tela e eles metralham o derrotado, porque é isso que os gângsteres faziam em noites de sábado naquela época.

Sudden Death: a moça da bilheteria fica de saco cheio da esbórnia que está rolando na rua e explode a cabeça do perdedor com um tiro de 12. Mulheres na TPM não deviam andar armadas, é o que eu sempre digo.

Cinekill: Dark Champion fuzila Shadow com shurikens. O sujeito leva uma moça bonita até sua casa e o melhor que ele consegue imaginar para fazer é matá-la? Isso explica porque ele não tem namorada.

SHADOW YAMOTO

Todo game de luta precisa de uma gostosa (é praticamente lei federal) e Shadow ocupa o cargo. A garota era a melhor assassina da organização Black Orchid. Quando descobriu que seria morta caso falhasse em uma missão, ela se recusou a continuar matando... e foi jogada do topo de um prédio por isso. Moral da história: se estiver descontente com a sua profissão, guarde isso para você.

Sudden Death: um monstro genérico gigante pisa no derrotado e se manda. Porque Shadow é japonesa e o Japão é a terra dos monstros gigantes. Que criativo...

Overkill: a vítima é vaporizada pela eletricidade do letreiro; exceto fígado e intestinos, o que prova que esses órgãos são feitos de algum material isolante.

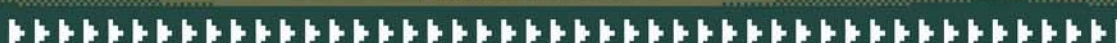
Vendetta: Shadow abre o bucho do oponente com uma espada e a espeta nele. Misteriosamente, as tripas da vítima não caem, o que passa a impressão de que o sujeito é feito de massinha.

Cinekill: Dark Champion causa um problema operacional generalizado nas partes mecânicas de Coswell, que desmonta e morre. Se ele tivesse comprado suas peças em uma loja de confiança, ao invés de optar por barraquinhas da Santa Ifigênia, isso nunca teria acontecido.

Vendetta: Coswell energiza o punho e reduz a vítima a pó. Um truque bem divertido para fazer em festas.

Overkill: um robozinho congela o inimigo e o estilhaça, seguido de outro robô que faz uma faxina e recolhe os pedaços. O robô faxineiro faz o trabalho com muita má vontade e não recolhe as tripas. É isso o que acontece quando não se paga hora extra para os seus funcionários.

LARCEN TYLER

Tyler era um gângster da década de 1920, o que reforça a ideia de que só existiam mafiosos e o Charles Chaplin nesta época. Ele morreu em um atentado a bomba, o que prova que ser Carlitos era uma escolha profissional mais segura. Tyler protagonizou *Chicago Syndicate* (Game Gear), outro projeto que a Sega achou que alguém ia jogar.

Vendetta: Tyler puxa uma faca automática e esfaqueia o oponente para sempre! É sério: ele espeta o cara até o jogo ir para a tela de status, o que o torna o personagem mais estressado da história dos videogames.

SLASH

Um homem das cavernas muito avançado para o seu tempo, Slash foi apedrejado até a morte por ir contra as ideias dos anciões de sua tribo.

Sudden Death: um Pteranodon agarra o perdedor e o arremessa no vulcão, que cospe a vítima na direção da tela. Tem tantas coisas cientificamente erradas aqui que Beakman teria um ataque histérico se visse esta cena.

Overkill: um dinossauro recolhe o perdedor e o come. Simples e indigno de qualquer comentário.

Vendetta: Slash usa seu tacape, dá uma senhora porrada na cabeça do oponente e prova que teria mais utilidade se fosse ressuscitado para jogar na liga de beisebol.

Cinekill: Dark Champion, divindade dos trocadilhos infames, transforma um homem da idade da pedra em... pedra. Faça-me o favor, a equipe da Deep Water nem ao menos se esforçou para ser criativa.

R.A.X COSWELL

Coswell é um lutador cibernético do ano 2345, época em que as pessoas se cansaram de ver competidores causarem fraturas uns nos outros e ansiavam por ver os atletas sofrerem de pau no Windows também. R.A.X morreu quando seu empresário corrupto soltou um vírus de computador em sua memória, algo que poderia ter sido evitado com Norton ou AVG.

Sudden Death: o derrotado voa longe e é empalado em uma das estátuas chifrudas convenientemente colocadas na arena. Até que não é sadicamente criativa como os demais fatalities.

Sudden Death: peixes empalam o oponente inteiro; então o peixe final come o cérebro da vítima e parece achar muita graça nisso.

TRIDENT

Campeão de Atlântida, morreu esmagado por um pilar em uma luta com um gladiador romano, o que condenou seu povo ao exílio. Entre suas habilidades estão a capacidade de lutar capoeira 700 anos antes de o estilo ser inventado, e usar um tridente mecânico no lugar da mão perdida. Considerando que ele já devia se chamar Trident antes do acidente, foi uma escolha de nome bastante infeliz.

Vendetta: Trident espeta o seu... tridente no oponente, aciona a função "processador de alimentos" e o transforma em recheio de pastel.

Cinekill: Dark Champion transforma Trident em um peixinho dourado e o pisoteia. Aposto que essa cena fez dezenas de crianças terem ideias idiotas toda vez que olhavam para os seus aquários.

Overkill: uma criatura marinha leva a vítima para o fundo do mar e a devora.

XAVIER PENDRAGON

Brilhante alquimista que descobriu a fórmula para transformar coisas mundanas, como chumbo, pão e gente burra, em ouro. Infelizmente ele morava em Salem, local onde se o sujeito tossisse, era queimado em praça pública. Não preciso contar que fim o rapaz teve, certo?

Cinekill: Dark Champion dispara uma Genki Dama em Xavier e a energia de todas as coisas boas da Terra o desintegra. Diferente dos vilões de *Dragon Ball Z*, Xavier não demorou dez episódios para ser atingido pelo ataque.

Sudden Death: um raio arrebenta com a vítima. Sendo que não havia nenhuma nuvem de chuva no céu. Thor devia estar assistindo à luta, fez uma bela aposta no derrotado e o fulminou por ele ter lhe custado uma grana violenta.

Vendetta: Xavier encolhe seu oponente e pisa nele. Se o Tom fosse prático assim, não passaria tantos anos caçando Jerry.

RAMSES III

O último grande faraó do Egito morreu ao ser empurrado de um penhasco enquanto fiscalizava a construção de sua pirâmide. Diga-se de passagem, Ramses é burro feito o Quico, porque ficou morgando em frente a um penhasco mesmo sabendo que correria risco de atentados por ser um faraó.

Overkill: fantasmas brotam do cenário e devoram a vítima.

Sudden Death: uma das estátuas se quebra e revela que havia um chacal em seu interior. Sem cerimônia alguma, o bicho devora o perdedor.

MIDKNIGHT

Mitchell Midletton Knight foi um cientista que desenvolveu um vírus para seu governo usar durante a guerra do Vietnã, mas, após uma crise de consciência, fugiu com o vírus e acabou vítima dele, tornando-se um vampiro. Vamos combinar: é uma anta!

Cinekill: o vilão abre as janelas de seu apartamento e deixa a luz do sol entrar, o que frita o vampiro. Agora, porque isso não acontece nos cenários externos é um mistério.

Vendetta: Midknight absorve a vítima e deixa apenas uma mancha fumegante no chão.

Sudden Death: o perdedor é transportado para a máquina de raios X no centro do cenário e é bombardeado com radiação até finalmente explodir. Se fosse em HQ, provavelmente teria ganho poderes... mas só explodiu mesmo.

Overkill: a vítima cai na fogueira no meio da tela e é incinerada. Mesmo queimando, o sujeito tem tempo de olhar diretamente para a câmera e nos mostrar os seus olhos esbugalhando. Que classe!!!

THANATOS

Deus grego da morte que, de alguma forma inexplicável, morreu. Ele divide o seu cenário com Xavier e só possui a Vendetta. Uma vez que seu rosto é uma caveira, é estranho vê-lo sofrer qualquer finalização que deixe restos de pele na cara da vítima. Não planejou muito bem isso, não é Deep Water?

Vendetta: Thanatos usa sua foice para estourar a cabeça do adversário, que se abre feito uma casca de banana.

Cinekill: Dark Champion liquefaz Ramses III e... é isso. Eu juro, esse vilão não tem muita criatividade.

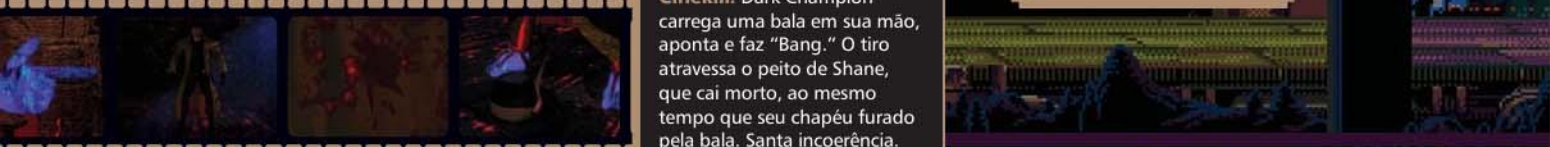
Overkill: a vítima cai em um poço e passa por TRÊS estágios de lâminas afiadas e sujas, sendo descascado como laranja até sobrar só o crânio... que se espatifa no chão. Quem projetou esse lugar? O Marquês de Sade?

Vendetta: Ramses III se transforma em um escaravelho e mastiga o oponente, que só pode gritar agonizante e estupidamente. Que falta faz Super Timor nessas horas...

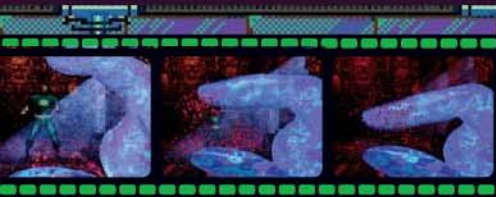
Vendetta: Dawson tira uma espingarda de dentro da cueca (?!) e explode a cabeça do oponente. Como sobrou uma bala, ele dá um segundo disparo e arranca o que restou do pescoço do meliante, antes de guardar a arma. Recolocar uma espingarda que acabou de ser disparada dentro das calças deve causar belas assaduras.

Cinekill: Dark Champion carrega uma bala em sua mão, aponta e faz "Bang." O tiro atravessa o peito de Shane, que cai morto, ao mesmo tempo que seu chapéu furado pela bala. Santa incoerência.

RIPTIDE

Eternal Champions já tinha uma ninja, um caubói, um vampiro, um ciborgue e um gângster; faltava uma pirata pra preencher todos os clichês possíveis que uma criança de sete anos imaginaria. Riptide foi morta a golpes de pá quando encontrou um tesouro, porque aparentemente o assassino não gostava de dividir.

Sudden Death: a vítima cai no mar e fica boiando ao invés de nadar de volta para o navio. Então, o maior tubarão do mundo abocanha o sujeito e o mastiga vigorosamente. Já sabemos o que pretendiam pescar com aquele gancho abissal.

Sudden Death: um bando de macaquinhos bonitinhos aparecem no telhado, descem e... estraçalham o derrotado.

Overkill: os dragões do cenário golpeiam o derrotado com a cauda, partem-no ao meio e somem com as duas metades do corpo. Eu nem quero saber onde elas foram parar.

Cinekill: Blade é grandão, mas como está longe de Dark Champion, ele parece nanico. O vilão espreme a ilusão de ótica que causa a diminuição de Blade entre os dedos e o mata. Pois é, não faz o menor sentido.

JONATHAN BLADE

Policial insatisfeito que se tornou um caçador de recompensas para buscar justiça... melhor remunerada. Mesmo vivendo no ano de 2040, ele usa um penteado que era popular em 1993, provando que a moda anda em círculos e em algumas décadas teremos de aguentar as bandas de metal farofa mais uma vez.

Sudden Death: o encanamento do cenário vaza e libera líquido tóxico e corrosivo no derrotado, que antes de morrer ainda levanta a mão dramaticamente para o céu como se indagasse: "POR QUÊÊÊÊ???"

DAWSON MCSHANE
Como todo caubói, Dawson é um cara que comia relâmpago e soltava trovoada quando ia ao banheiro. Como todo caubói, ele se enfiava em brigas por bares. Como todo caubói, ele mascava tabaco e cuspia pastas marrons extremamente repelentes. Como todo caubói, ele foi enforcado por um crime que não cometeu.

Overkill: o derrotado fica caído, triste, melancólico e ponderando o existencialismo. Do nada, uma pedra se desprende do teto e o amassa, provando que elucubrar sobre o imponderável não traz nada de bom.

Sudden Death: os trilhos acabam e a vítima é empalada em um tronco enorme. Esta cena ficaria facilmente entre as cinco mais violentas da história dos videogames.

Cinekill: Dark Champion faz cipós aparecerem do nada e torcerem Riptide até quebrar seu pescoço.

Overkill: um gancho enorme aparece, perfura o perdedor e o deixa pendurado como uma piñata grotesca. O que diabos os piratas querem com um gancho tão grande no seu barco?

Vendetta: Riptide manda um beijo para o oponente, que congela enquanto seu coração explode. Não me perguntem, estou tentando entender esta cena desde 1995.

CHIN WO
Acupunturista que dedicava sua vida a curar os outros. Um dia, um fanfarrão o desafiou para uma luta, mas Chin negou. O pilantra então matou um mendigo e pôs a culpa em Chin, que foi executado em praça pública.

Vendetta: Chin faz suas agulhas cutucarem o derrotado até ele se desmanchar em uma poça de sangue e órgãos. E depois me perguntam por que eu não confio em medicina oriental e todas essas coisas caóticas!

Overkill: a vítima cai no ventilador ao centro do cenário e é transformada em estrogonofe. Mas quem foi o animal que colocou uma coisa tão perigosa bem no meio do caminho? Provavelmente o mesmo sujeito que achou uma boa ideia colocar um alçapão na casa do Midknight.

Vendetta: Blade arremessa o inimigo no ar e lança uma estaca de energia nele, causando uma morte sem um pingo de sangue. É a finalização mais sem graça do game. De quem foi a ideia? Da Nintendo?

Overkill: a vítima cai dentro da jaula do leão e o bicho se banqueteia com Wiskas Sache humano.

JETTA MAXX

Uma vez que já tinham uma japonesa sexy pra atiçar a imaginação dos marmanjos, o game precisava de uma loira e bem... o resto é história. Ah sim, Jetta era equilibrista de circo e sofreu sabotagem, despencando para sua morte durante uma apresentação.

Cinekill: Dark Champion suspende Jetta pelas faixas de seu corpo e a rodopia velozmente enquanto gargalha. Quero vê-lo continuar rindo quando a moça parar de girar e vomitar na sala da casa dele.

RAVEN GINDAR

Curandeira africana que usava uma ampulheta para fazer feitiços e ajudar as pessoas, sabe-se lá como. Um belo dia, a moça topou com um pajé que tinha ciúme de seus poderes e ele usou a ampulheta da moça contra ela, sabe-se lá como também. Magia é uma coisa tão complicada...

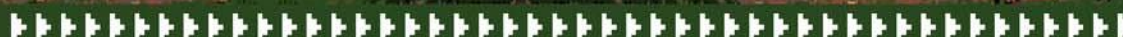
Vendetta: Raven usa os poderes de sua ampulheta para envelhecer o oponente até que ele morra pela ação do tempo. É uma execução criativa, mas nós poderíamos ter passado a vida toda sem ver uma velha pixelizada totalmente pelada.

THOMAS "BLAST" CHAVEZ

Boina verde parecido com o lutador Stone Cold Steve Austin. Foi traído no Vietnã por um colega que, na verdade, era um espião. O que Blast mais deseja se vencer o torneio é encontrar esse safado e chutar a bunda dele de forma que só volte a aparecer na semana que vem.

Sudden Death: o vigia da torre acorda de repente, fica desorientado com a luta que ocorre à sua frente e faz aquilo que qualquer pessoa de sangue quente faria: descarrega toda a munição de uma M-60 no alvo que está se movendo menos.

Overkill: um helicóptero dá um rasante e dispara um míssil no derrotado. Se os EUA tentaram vencer a guerra do Vietnã acertando um míssil em cada inimigo, não é de se espantar que tenham perdido o conflito.

Vendetta: Blast arremessa a maior bomba do mundo no adversário, que explode graficamente. Blast estava guardando esses explosivos no mesmo lugar em que Dawson guarda sua espingarda.

Sudden Death: enquanto o derrotado tenta recuperar seu fôlego, um canhão dispara ao fundo e um carro cheio de palhaços cai sobre a vítima. No ápice do humor negro, o palhaço buzina e a ferramenta borrifa sangue.

Vendetta: Jetta vibra seu corpo e deixa seu oponente chocado, pensando: "Como uma mulher pode vibrar tanto?". E a dúvida faz com que ele exploda. Se você tiver uma explicação melhor para o que acontece, nos envie.

Cinekill: Dark Champion transforma a tatuagem na perna de Raven em uma cobra de verdade, que dá o bote e elimina a garota. O que mais me espanta é que Raven ficou parada com cara de tonta enquanto uma cobra a escalava para abocanhar sua jugular.

Sudden Death: a vítima cai dentro do "caveirão" e é assada por chamas infernais. Qual é o problema deste cenário que tenta transformar todo mundo em comida?

Overkill: a vítima cai em um caldeirão e é cozida até a morte. Gentileza da parte dela que, durante o cozimento, levanta-se do caldeirão e dá uma rebolada, acredito que para mexer direito o próprio caldo.

SENATOR

Político norte-americano que pratica a arte marcial da "desonestidade". Isso é sério, está na biografia dele. Senator morreu de ataque cardíaco.

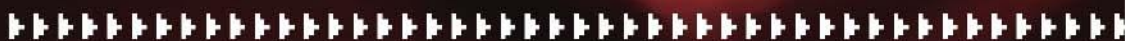
Vendetta: Senator coloca um chapéu, transforma-se em carteiro e metralha o oponente. Isso é uma alegoria à expressão "Going Postal", que se refere aos casos de violência que aconteceram entre carteiros norte-americanos.

Overkill: um míssil nuclear dizima a vítima (e possivelmente o resto do planeta).

Sudden Death: um bueiro explode e arremessa o derrotado para o céu, que, convenientemente, é empalado no monumento a Washington. E eu fico imaginando que o responsável pela limpeza do monumento deve ter caído em prantos ao ver esta cena quando chegou ao trabalho no dia seguinte à luta.

Dossiê MS

Agradecimento

Este artigo não teria sido possível sem a ajuda de Ricardo Jurczyk Pinheiro e seu "MSX Files" (documento que conta a história do MSX no Brasil), Alexandre Antoniutti Passos com seu projeto "MSX Livros", que digitalizou livros e revistas da época, Daniel Ravazzi, por disponibilizar sua fantástica coleção de MSXs, e todos os membros da lista de discussão MSXBR-L, pelas dicas e sugestões.

Você sabe o que significa a sigla MSX? Há quem acredite que é uma sigla composta pelas iniciais dos principais fabricantes: Matsushita, Sony e o "X" representava qualquer outra empresa que quisesse participar. Outros dizem que significa "MicroSoft eXtended", referindo-se à origem do padrão. Nishi, o pai do MSX, deu uma explicação diferente em um encontro de usuários de MSX em Tilburg, na Holanda, em 2001: ele afirmou que a sigla significa "Machines with Software eXchangeability", algo como "máquinas com software intercambiável". Soa plausível.

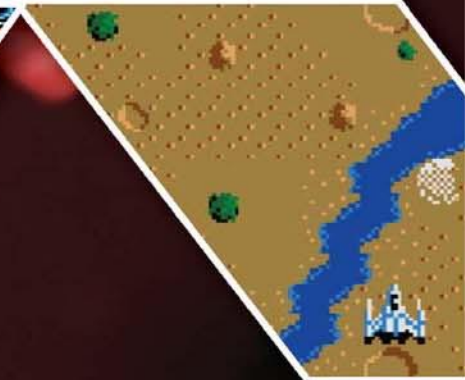
Conheça mais sobre o MSX, a máquina que veio do Japão para conduzir toda uma geração de brasileiros ao mundo da informática e da computação pessoal

O mundo é dos experts!

Texto: Rafael Rigues
Fotos: Renato Bueno

"O mundo é dos experts!". Este slogan apresentou aos brasileiros ao MSX, um padrão para microcomputadores que veio do Japão e tomou de assalto o mercado nacional em meados de 1980.

Representado aqui pelos modelos Expert (Gradiente) e Hotbit (Sharp), o MSX estava nas revistas, TVs, rádios e na boca da garotada geek, que batalhava pela melhor pontuação em jogos como *Penguin Adventure* e *Nemesis*.

O MSX gerou toda uma indústria ao seu redor. Empresas distribuíam software e produziam

Aleste, da Compile, é um dos melhores shooters para o MSX, e rendeu sequências para Mega Drive, Mega CD e SNES

hardware, editoras publicavam manuais de programação e livros com dicas para tirar o máximo da máquina. Também ajudou a popularizar a informática e influenciou toda uma geração na escolha de sua carreira profissional.

Embora tenha "morrido" com o fim da reserva de mercado, no início da década de 1990, o MSX ainda está vivo graças aos fãs e continua conquistando corações.

O cartucho FM-Stereo adicionava um chip de som extra ao MSX, dando à máquina mais nove canais de som

ORIGENS NO EXTERIOR

No início da década de 1980, o mercado mundial de informática crescia a olhos vistos, mas era uma bagunça. Cada fabricante (havia inúmeros) tinha o seu próprio modelo de microcomputador, incompatível com todos os outros. O MSX nasceu de um projeto em conjunto entre a Microsoft e a ASCII Corporation (representante da Microsoft no Japão), junto com vários fabricantes japoneses de eletrônicos. O objetivo era colocar ordem na casa.

Kazuhiko Nishi, fundador da ASCII e amigo de Bill Gates, imaginou que se houvesse um padrão único, adotado por vários fabricantes, todos sairiam ganhando. Os consumidores poderiam comprar máquinas sem medo de ficar com um "mico" nas mãos, os desenvolvedores de software teriam a vida muito mais fácil e os fabricantes de hardware poderiam reduzir custos com engenharia e ter um mercado maior para chips e periféricos.

Entusiamado, Nishi pôs seu plano em prática. Conseguiu com a Microsoft a linguagem de programação BASIC, a mais popular na época; e a BIOS com o sistema básico da máquina. Como a ASCII publicava revistas de informática, tinha acesso fácil aos grandes fabricantes. Matsushita (Panasonic) e Sony se interessaram pelo projeto e logo outras empresas vieram atrás.

O hardware foi baseado no projeto de uma empresa de Taiwan, a Spectravideo, e era bastante capaz e versátil. O processador era o Z80, um padrão na indústria usado em inúmeros outros aparelhos, de computadores industriais a fliperamas. Em uma época em que a maioria dos PCs tinha gráficos monocromáticos e apenas bipava, o MSX tinha gráficos com resolução de 256 x 192 pixels com 16 cores e três canais de som programáveis.

Na época do lançamento das primeiras máquinas japonesas, em 1983, a lista de fabricantes parecia uma "lista VIP" da indústria eletrônica japonesa: Canon, Casio, Fujitsu/General, Hitachi, Yashica/Kyocera, National, Mitsubishi, NEC, Yamaha, JVC, Pioneer, Sanyo, Sharp, Sony, Toshiba e Panasonic apoiavam o projeto. Junte isso ao apoio de softhouses, como a Konami, e ao peso editorial das revistas da ASCII e, assim, criou-se uma receita para o sucesso.

Um ano depois, foi a vez da Europa. A Philips, único grande fabricante europeu a receber o MSX de braços abertos, começou a comercializar o VG-8000 (MSX1) na Holanda, em 1984; e ao longo dos anos produziu vários MSX1, MSX2 e acessórios, de joysticks a interfaces de som, vendendo máquinas para vários países com relativo sucesso.

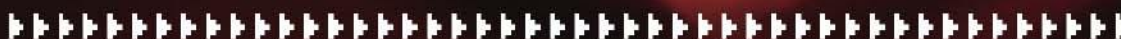
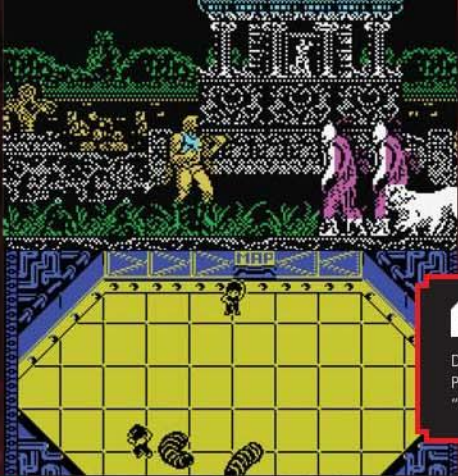
Já os ingleses, orgulhosos de seu mercado interno, continuaram abraçados aos seus ZX Spectrum (de longe o micro mais popular) e outras máquinas produzidas por empresas locais. Algumas empresas, como a GEC / Dragon, demonstraram interesse no padrão, mas não produziram máquinas.

Quando questionado em um programa de TV sobre como via o MSX, Sir Clive Sinclair, pai do Spectrum e fundador da Sinclair Research, foi categórico: "O MSX não é uma ameaça". Polêmico, mas certeiro.

Da mesma forma, o MSX nunca fez sucesso nos EUA, mercado dominado por Apples e Commodores. Apenas dois fabricantes tentaram fazer o MSX dar certo: a Yamaha, com seu CX5M, um MSX com interface MIDI voltado à produção musical; e a Spectravideo, com alguns modelos MSX1. Ambos mal foram registrados no radar do mercado de informática.

O MSX teria de atravessar o Oceano Atlântico para repetir seu sucesso no Japão. Dados da primeira edição da revista brasileira MSX Micro, de 1985, falavam em três milhões de máquinas vendidas no Japão e

A Megaram (aqui na versão da ACVS) era indispensável para qualquer gamer

O National CF-3000 foi a inspiração para o Expert, da Gradiente. Cara de um, focinho do outro

AS CINCO GERAÇÕES DO MSX

De 1983, quando os primeiros MSX1 chegaram ao mercado, até 1990, quando os últimos modelos da Panasonic foram produzidos, foram lançadas quatro gerações de MSX. Além disso, em 2005, surgiu uma "quinta geração", fruto de um projeto para reviver a plataforma. Confira as características de cada família:

MSX (1983)
Processador Zilog Z80 a 3.57 MHz, chip de vídeo (VDP) Texas Instruments TMS9918, chip de som General Instruments AI-3-8910, pelo menos 8 KB de RAM, 16 KB de Vídeo RAM (VRAM), pelo menos um slot para cartuchos de expansão ou software. O padrão não previa interfaces de disquete (mas elas existiam), os usuários geralmente gravavam seus programas em fitas K7. A maioria das máquinas saía de fábrica com 64 KB de RAM. Foi de longe a geração mais popular e a única que chegou oficialmente por aqui, na forma do Expert da Gradiente e Hotbit da Sharp.

MSX 2 (1985)
O VDP era um Yamaha YM9938, sucessor do chip original da Texas. Havia um "relógio" interno, mantido por bateria, capaz de armazenar data, hora e parâmetros de configuração da máquina. A quantidade mínima de memória RAM pulou para 64 KB (alguns modelos da Sony chegavam a 256 KB). O mesmo ocorreu com a VRAM. Com isso, surgiram novos modos de vídeo, permitindo gráficos com até 256 cores simultâneas na tela e mais sprites. A maioria das máquinas saía de fábrica com pelo menos um drive de disquete de 3,5" e capacidade para 360 KB de dados, livrando os usuários da lentidão das fitas K7. Só apareceu no Brasil na forma de "kits de transformação".

MSX 2+ (1988)
Surgiu depois que a Microsoft abandonou o projeto MSX, em 1986. O VDP era o Yamaha YM9958, que permitia modos de vídeo com até 19268 cores simultâneas na tela. As máquinas deveriam ter, no mínimo, um drive de disquetes de 720 KB embutido. Opcionalmente, poderiam ter também a expansão MSX Music (baseada no chip de som YM2413, também da Yamaha), que adicionava aos três canais de som do AY-3-8910 mais 9 canais com síntese FM e 15 instrumentos pré-definidos. Essa expansão também estava disponível na forma de cartucho para os MSX 2 (como o FM PAC, da Panasonic), e chegou a ser lançada no Brasil pela Tecnobytes, ACVS e outros fabricantes. Máquinas MSX2+ só foram fabricadas pela Sony, Sanyo e Panasonic. Talvez por isso, são pouquíssimos os jogos e aplicativos que tiram proveito dos recursos da máquina.

MSX TurboR (1990)
A última linhagem, traziam um processador R800, de 16 Bit, muito mais rápido que o Z80 dos modelos anteriores. Entretanto, as máquinas ainda eram compatíveis com os programas antigos. Tinha drive de disquete de 3,5" polegadas e 720 KB, o mesmo chip de vídeo do MSX 2+, a expansão MSX-Music, sistema operacional MSX-DOS 2.30 (compatível com o MS-DOS 2 dos PCs) em ROM e sintetizador de som PCM integrado. Apenas dois modelos de TurboR foram produzidos, ambos pela Panasonic. O FS-A1 ST foi o primeiro, em 1990, com 256 KB de RAM. O segundo foi o FS-A1 GT, no ano seguinte, com 512 KB de RAM e interface MIDI para conexão a instrumentos musicais, além da interface gráfica MSX-View embutida na memória. Este é o MSX mais poderoso já produzido e ainda é objeto de desejo de muitos usuários, que importam máquinas usadas do Japão a preços bastante altos.

1ChipMSX (2006)
Não é um novo padrão, mas uma recriação de um MSX 2 completo com 1 MB de RAM, 128 KB de VRAM e MSX-Music usando componentes modernos, parte de um esforço de "revival" da plataforma iniciado pela MSX Association (atual detentora dos direitos da marca) no Japão. Todo o hardware foi implementado em um único chip (daí o nome) reconfigurável (FPGA) da Altera, uma espécie de "chip em branco" que pode ser moldado para o que o usuário quiser, usando uma linguagem de "programação" batizada de VHDL. Tem dois slots para cartucho e também aceita cartões SD, que podem emular disquetes ou HDs. O teclado pode ser um PS/2 de PC (há duas portas USB na máquina, porém inativas). Apesar do nome, alguns não o consideram um MSX "de verdade". É vendido apenas no Japão.

O Hotbit preto era uma variante cosmética do primeiro Hotbit, da Sharp. Mais bonito, mas ainda um MSX1

350 mil na Europa, embora não se saiba a fonte desses números.

FINALMENTE, O BRASIL

Os primeiros MSX deram as caras por aqui em setembro de 1985, durante a 5ª Feira Internacional de Informática, em São Paulo. Lá, Gradiente e Sharp (por meio da subsidiária Epcom) apresentaram seus modelos: o Expert (XP-800) e o Hotbit (HB-8000).

Além desses, na época, outros fabricantes demonstraram seu interesse pelo padrão, embora nenhum tenha lançado máquinas. Entre eles estavam a Microdigital (que fabricava clones de Spectrum e Apple II), a Racimec (que produzia terminais lotéricos), a CCE (que tinha o bizarro MC-1000) e até a Dynacom. Há quem jure de pés juntos ter visto um anúncio (ou um protótipo) deste último, equipado com apenas 8 KB de RAM, que teria "sumido" depois da chegada de Expert e Hotbit. No geral, a primeira edição da MSX Micro falava em "seis modelos" até o final de 1986.

Embora Hotbit e Expert fossem MSX1 e tecnologicamente semelhantes, o visual era bastante diferente. O Expert tinha um gabinete retangular metálico na cor grafite, com dois slots de cartucho frontais e um teclado removível. Já o Hotbit era uma máquina "tudo em um", com teclado integrado ao gabinete e na cor branca. Um dos slots de cartucho ficava logo à frente do teclado, e o outro, na lateral.

Internamente havia diferenças, como conectores de impressora e vídeo (RGB) fora do "padrão MSX" no Expert, bem como diferenças na forma como as máquinas tratavam caracteres acentuados (o que mais tarde levou à criação de um padrão unificado). Diferenças no acesso à memória entre as máquinas levaram a incompatibilidade com certos programas, que em geral só rodavam no Expert, que se tornou o mais popular.

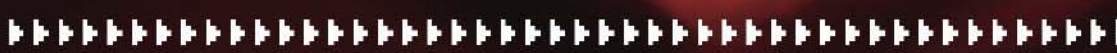
Ambas as empresas investiram pesado na produção. Segundo a MSX Micro #1, que apresentava as duas máquinas, a Sharp gastou o equivalente a seis milhões de dólares (na época) e envolveu 130 profissionais em seu projeto.

A Gradiente tinha duas linhas de produção prontas: uma em São Paulo e outra em Manaus. Isso para driblar a burocracia da reserva de mercado, que impedia a importação de computadores e impunha uma série de exigências para a fabricação nacional. O Expert era produzido em Manaus como um videogame e saía de lá com um cartucho e um joystick. Com os trâmites burocráticos resolvidos, a máquina vinha para São Paulo, onde ganhava um teclado e virava um computador.

Junto com as máquinas, vieram alguns acessórios. A Gradiente tinha um monitor monocromático de fósforo verde, além de joystick, modem (modelo TM-1, para acesso a redes como Videotexto e Cirandão) e gravador K7 (o popular "Data Corder"). A Sharp tinha um gravador K7 e joystick. Ambas as empresas prepararam grandes campanhas de marketing para promover seus produtos, com anúncios de página dupla em revistas da época, comerciais na TV em horário nobre (com a Gradiente proclamando "O mundo é dos Experts!") e até mesmo Product Placement (o Expert fez "pontas" em várias novelas e programas da Globo).

No Brasil, o MSX foi um sucesso estrondoso. As máquinas que já estavam no mercado, computadores ou videogames, não tinham como competir. Ricardo Jurczyk Pinheiro, fundador da lista de discussão MSX BR, relembra a época: "quando o MSX surgiu no mercado, detonou com os outros computadores e vendeu mais que água no deserto", afirma. Com o tempo vieram os clubes de usuários, como o MISC (MSX International Services Club) em São Paulo; e a Gama Software em Três Rios, no RJ. Mediante uma taxa, era possível se associar, receber informativos,

Alguns cartuchos da Konami, como *F1-Spirit*, tinham um chip de som próprio, o SCC

O pinguim de *Antarctic Adventure* é um mascote "não oficial" do MSX. Seu filhote, Pentaro, é uma das naves na série *Parodius*

5 MSXS MUITO DIFERENTES

O padrão MSX mantinha as máquinas muito similares entre si, apesar da diversidade de fabricantes. Mas isso não impediu alguns deles de exercitar a criatividade e lançar modelos bastante inusitados. Existem mais de 100 modelos ao redor do mundo, mas cinco conseguem se destacar:

Safari Park: não é "um" MSX, é "o" MSX, o primeiro protótipo. Foi desenvolvido por uma equipe liderada pelo professor Hiroshi Ogawa no campus de Asahikawa da Universidade de Hokkaido, no Japão. Informações sobre o projeto são escassas, mas fotos mostram a máquina montada sobre uma base de madeira com a placa de circuito exposta, no melhor estilo "feita em casa".

Pesadelo: é uma placa de circuito com um MSX 1 inteiro, que cabe na palma da mão. Foi criação da Fort II Games, no Brasil, para uso em máquinas de fliperama. Pesadelo não é o nome da placa, mas sim do jogo incluso, uma versão modificada do clássico *Knightmare*, da Konami.

Al-Alamiah AX990: MSX e Mega Drive na mesma máquina, com slots para cartuchos nos dois sistemas, vendida no Oriente Médio. Por dentro ele tem as duas placas de circuito, mas infelizmente não há integração entre elas. O lado MSX vinha com 50 programas na memória, vários deles eram títulos educativos. Inclusive uma cópia do Corão!

Zemmix: videogame baseado no MSX, lançado pela Daewoo na Coreia do Sul. Não tinha o interpretador BASIC, mas rodava os mesmos jogos em cartucho dos computadores, que eram pirateados sem nenhum pudor. Foram produzidos modelos baseados no MSX, MSX2 e MSX 2+. A Daewoo lançou inúmeras "versões" do Zemmix, a maioria apenas com variações cosméticas. Havia até um modelo nas cores rosa e branco, para as meninas.

Casio MX101: "barato" era o lema desta máquina. Era um MSX1 com apenas 16 KB de RAM (a maioria tinha 64 KB), só um slot de cartucho, teclado "chiclete" com teclas minúsculas e um pseudojoystick embutido no gabinete. Mas era curioso por ter um transmissor RF embutido capaz de mandar a imagem para a TV sem fios. Mesma tecnologia que era usada, no Brasil, por consoles como o Megaboy (um Atari 2600), HandyVision (NES) e Master System Compact.

O Palcom PX-7 podia ser conectado a um player de LaserDisc. A Sega criou jogos, como *Astron Belt*, especialmente para este formato

Uma cópia completa do Corão, o livro sagrado dos muçulmanos, era um dos softwares disponíveis para os MSX no Oriente Médio. Diversão e espiritualidade na mesma máquina

descontos em serviços e participar de promoções. Segundo Ricardo, a Gama Software foi a responsável por trazer muitos jogos para o país.

Mas se o MSX desembarcou no Brasil com pompa e circunstância, se dependesse apenas dos fabricantes, ele teria "estagnado" e morrido logo depois. Parece que eles não sabiam que o mercado de informática exige, além de máquinas, software, periféricos e atualização constante. O MSX cresceu graças a um "ecossistema" de empresas que se formou ao seu redor, produzindo e distribuindo hardware e software, e preenchendo o "vácuo" deixado pela Sharp e Gradiente.

Um exemplo é o caso dos drives de disquete: os primeiros usuários tinham de gravar seus programas em fita K7, lenta e propensa a erros. Havia um mercado para drives de disquete (caríssimos na época), mas os fabricantes demoraram a agir. A Sharp só lançou seu drive em março de 1987, seis meses depois da Microsol, que colocou no mercado o DRX-180, um drive para disquetes de 5"1/4 e 180 KB, em setembro de 1986. Era tarde demais: o drive da Microsol já havia se tornado o "padrão" no mercado. A Gradiente nunca lançou um drive avulso.

CRIAÇÕES NACIONAIS

Na época de ouro, software para MSX era abundante. O Brasil era "terra de ninguém" em termos de direitos autorais, principalmente em software. Empresas de fundo de quintal pirateavam cartuchos, fitas K7 e disquetes, repassando as cópias (às vezes com seu nome no lugar do nome do fabricante) sem nenhum remorso.

Como era caro produzir cartuchos por aqui, uma solução comum eram as cópias de cartucho para fita ou disquete. Junto com o jogo, havia um programinha (o "Loader") que, quando carregado, copiava o jogo para a RAM do micro e o executava como se ele estivesse no cartucho original. Isso funcionou muito bem até o momento em que os cartuchos MegaROM, como *Nemesis* (*Gradius*), da Konami, começaram a aparecer. Tais cartuchos tinham 128 KB de RAM e os MSX nacionais só tinham 64 KB de RAM. Como carregar 128 KB em 64 KB? A solução foi criar um cartucho vazio para abrigar o jogo. Nascia a MegaRAM, uma invenção de Ademir Carchano.

Segundo Ademir, o cartucho foi criado "em questão de horas", em 1987, a partir do estudo de um cartucho original do jogo *Nemesis*. O modelo original tinha 128 KB de RAM. Um programa distribuído junto com os jogos em disquete (batizado de MEGARAM.BIN) lia o jogo, copiava-o para a MegaRAM e rodava o jogo de lá.

Com a MegaRAM, o usuário passava a ter acesso aos mais novos lançamentos em games vindos do Japão. Junto com um drive de disquete, a MegaRAM era

O Expert foi o MSX mais popular no Brasil, e chegou a fazer ponta em programas da rede Globo. Ainda hoje é fácil de encontrar

o periférico essencial para todo garoto da época. Foi um sucesso estrondoso, logo copiado por empresas como Cheyenne, Playcom, DMX e DDX. Com o tempo (e os novos jogos lançados no exterior), a capacidade foi aumentando com modelos de 256 KB e 512 KB. Os mais sofisticados podiam funcionar até como "disco" para armazenar arquivos temporariamente.

Outra criação nacional foram os kits de transformação. Apesar de promessas, nenhuma empresa lançou um MSX 2 "pronto" aqui no Brasil. Aproveitando a brecha, a partir de 1988, várias empresas surgiram com placas que, quando instaladas em um MSX1, o transformavam em um MSX2 (e, mais tarde, MSX 2+).

O primeiro kit, batizado de "KIT 2.0", também foi desenvolvido por Ademir Carchano, a partir da observação de um MSX2 japonês da Sanyo. Mais tarde outras empresas, como a DDX, começaram a vender seus próprios kits, baseados no projeto do kit da ACVS. O preço era salgado: os primeiros modelos saiam por US$ 400 (cerca de US$ 700 nos dias de hoje, corrigido pela inflação). Mesmo assim, eram o sonho de consumo de todo MSXzeiro.

A instalação não era simples, pois envolvia remover o processador de vídeo, soldar a placa com o kit em seu lugar e puxar mais alguns fios para outras partes da máquina. Além disso, havia problemas: a transformação sobrecarregava a fonte de alimentação, causando superaquecimento e instabilidade. Não era raro Experts deixarem de funcionar porque, com o calor, os chips se dilatam e saltam dos

O APOIO DA IMPRENSA

No Japão, a bíblia do MSX era a MSX Magazine, editada pela ASCII, que circulou de 1983 a 1992. Suas mais de 100 páginas misturavam as últimas novidades em hardware, reviews dos jogos mais recentes, listagens de programas feitos pelos usuários, mangá e até mesmo anúncios de junk food em um pacote único.

Já no Brasil, a primeira revista especializada em MSX foi a MSX Micro, da editora Fonte Editorial e de Comunicação. Lançada em 1985, circulou até 1989 e alcançou um total de 24 edições regulares e uma edição especial, encomendada pela Gradiente para o lançamento do Expert. Em 1988, chegou às bancas a CPU MSX, da Águia Informática, que durou 39 edições e ao longo de sua vida rendeu um filhote especializado no Amiga.

Ambas seguiam um formato similar, com notícias, anúncios, artigos técnicos, análises de jogos e programas e muitas listagens de código, algo que não se vê mais hoje em dia em revistas de informática. Na época, era possível aprender muito lendo uma revista, tanto com os artigos quanto com o estudo dos programas publicados. O usuário não era visto como um agente passivo em frente à máquina, limitado a apertar botões. Isso ajudou a formar um espírito fuçador que perdura nos MSXzeiros até hoje.

Além das especializadas, não podemos deixar de mencionar a Micro Sistemas, na época a maior revista de informática do país, que falava de tudo e dedicava espaço ao MSX. Renato Degiovani, seu diretor técnico, foi autor de sucessos como os adventures *Aventuras na Selva*, *Amazônia* e *Angra I*, além do editor gráfico Graphos III, que foi amplamente pirateado.

Não podemos deixar de mencionar a editora Aleph e um de seus autores mais célebres, o Prof. Pierluigi Piazzi, autor de textos como o manual da linguagem BASIC que acompanhava o Expert, um livro didático que descrevia o computador (Dominando o Expert) e outros títulos, como "100 Dicas para o MSX". No total, a Aleph publicou mais de 30 livros para o MSX, que se destacavam entre os títulos de outras editoras – algumas estrangeiras, como a McGraw Hill, que publicou no Brasil uma tradução de *O livro vermelho do MSX*, praticamente uma referência oficial da plataforma – pela linguagem acessível, precisão técnica e bom humor.

A revista MSX Magazine foi considerada a "bíblia do MSX". É possível afirmar que alguns MSXzeiros aprenderam japonês só para devorar o seu conteúdo

CINCO JOGAÇOS (E UMA BOMBA)

Se você nunca jogou um jogo de MSX, considere estes cinco títulos como seu "ritual de iniciação". Se é um veterano, sabe que vale a pena jogar de novo. Note que muitos títulos são da Konami, rainha indiscutível do MSX.

Metal Gear (Konami, 1987): primeira aventura de Solid Snake, então um novato no esquadrão FOXHOUND, contra as armas nucleares bípedes conhecidas como *Metal Gear*. O jogo é em cartucho, mas os saves são criados em fitas K7. O problema é que há vários MSX sem saída para gravador K7. Em emuladores, é possível driblar a limitação usando savestates. Veja também a sequência, *Metal Gear 2 - Solid Snake*, que tem tradução em português por Alexandre Antoniutti Passos, André Possebon e Daniel Trezub. Veja em: www.geocities.com/msxland/mg2pt/index2.html

Space Manbow (Konami, 1989): shooter da Konami para o MSX2. Ótimos gráficos e jogabilidade precisa, auxiliados por um chip de som extra no cartucho, o SCC, que adiciona cinco canais de som à máquina, para uma ótima trilha sonora. Ganhou recentemente uma continuação (*Space Manbow 2*) criada pelo grupo holandês "RenovatiO".

Ys III (Nihon Falcon, 1990): parte de uma série de RPGs de sucesso que se estende até hoje (a versão mais recente, *Ys: Seven*, saiu para PSP). Apesar de ser um RPG, tem visão lateral, como um jogo de plataforma. A trilha sonora é excepcional e é remixada até hoje. Veja também: *Ys I* e *II*, *Xak III* e *Fray*.

Snatcher (Konami, 1988): a aventura cyberpunk de Hideo Kojima estreou no MSX quase simultaneamente com a versão para outro computador japonês, o NEC PC-8801. Só foi lançado no Japão, mas foi traduzido para inglês e português por Daniel Caetano (www.caetano.eng.br/snatcher), com direito a algumas melhorias, como a capacidade de instalar o jogo (originalmente em três disquetes) em um HD. Veja também a versão RPG, *SD Snatcher*.

Illusion City (Microcabin, 1991): um dos poucos jogos exclusivos para MSX Turbo-R, é um RPG que se passa em uma Hong Kong pós-apocalíptica, arrasada após a "crise da vinda do demônio". Foi traduzido para o português por Adriano Cunha (www.alsoftware.com.br/adrianpage/illusioncity/) e adaptado para rodar em MSX2, ou 2+, mas só terá desempenho decente em máquinas equipadas com Turbo, capazes de rodar a 7 MHz.

Zorax (Discovery Informática, 1990): esta é a bomba. A propaganda dizia: "o mais sensacional jogo de ação totalmente criado no Brasil". Pfff!!! Gráficos ruins, inimigos burros se movendo em padrões altamente previsíveis, fator diversão zero, música... que música? Só tocava na tela de abertura! Em resumo, é tão ruim que virou cult entre os MSXzeiros.

soquetes onde eram instalados. Anos depois, a ACVS desenvolveu um kit de transformação em cartucho (o "Cartucho 2+ FM") que simplificava enormemente o processo.

MORTE PREMATURA

O MSX "morreu" comercialmente no Brasil no início da década de 1980. Com o fim de reserva de mercado, fomos inundados por clones de PCs mais poderosos, vendidos a preços contra os quais nossa indústria, após anos de "proteção" que levou a uma situação de defasagem tecnológica, não poderia competir.

Também houve descaso por parte dos fabricantes. Os primeiros MSX foram lançados no Brasil em 1985, e durante três anos permaneceram os mesmos, sem nenhuma atualização de hardware sequer. Quando chegou a hora de tirar a poeira, os fabricantes optaram por "mais do mesmo" e, em vez dos cobiçados MSX2, lançaram versões levemente modificadas dos aparelhos originais.

A Gradiente colocou no mercado o Expert Plus e o DD Plus em 1988, e a Sharp tinha seu Hotbit preto, que fora a cor era praticamente idêntico ao original. Enquanto, lá fora, já existiam os MSX2+. Os brasileiros só conheceram MSX mais poderosos com os kits de transformação, caros e com problemas próprios.

Por fim, a situação internacional não ajudou. No início da década de 1990, o MSX estava "nas últimas pernas". Na Europa os MSX eram incapazes de competir com máquinas mais poderosas, como o Amiga, e no Japão perdiam para sistemas como Sharp X68K, FM-Towns e novas gerações do NEC PC-9801. Nos games, perdiam para consoles de quarta geração, como o Mega Drive e Super NES.

O MSX Turbo-R, que seria a "salvação da lavoura", desapontou. Rixas internas entre a ASCII e a Yamaha levaram ao cancelamento do novo processador de vídeo, o YM9978. A máquina chegou ao mercado com um novo processador de 16 Bit, o R800, mais rápido que o Z80 original, mas o resto do hardware permaneceu praticamente o mesmo da geração anterior. Quando o Turbo-R foi lançado, em 1990, apenas a Panasonic produziu máquinas. A produção se encerrou em 1995.

Havia vários modelos de joysticks para o MSX, mas muitos usuários preferem, até hoje, jogar no teclado

O MSX HOJE, NO BRASIL E NO MUNDO

Como produto, o MSX está morto. Mas se você entrar nas salas de um dos encontros de usuários que ainda acontecem pelo país, como os do Rio de Janeiro e de Jaú, no interior de São Paulo, vai ter a certeza de que nada mudou. Pelo contrário, o MSX parece melhor do que nunca.

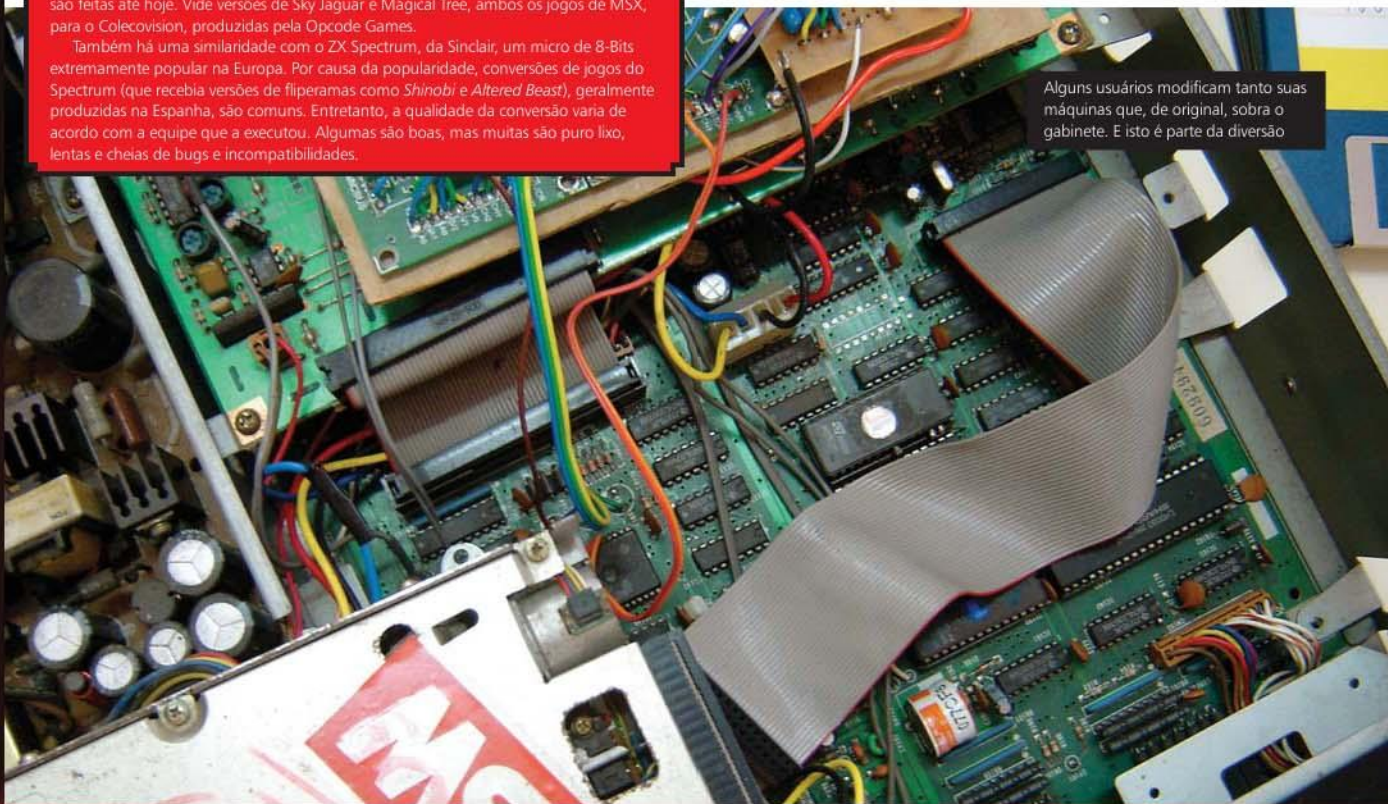
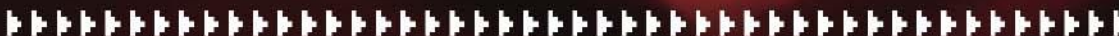
Os encontros acontecem com certa frequência. O de Jaú é anual, geralmente no mês de novembro. O do Rio de Janeiro, a partir de 2010, terá quatro edições de um dia cada. Neste ano ocorreram duas. Não são glamorosos: geralmente são realizados em escolas que cedem o espaço, em salas de aula vazias equipadas com bancadas que logo são preenchidas por equipamentos.

Os "fudebas", como se chamam os usuários, chegam aos poucos e de todas as partes do país e se aglomeram para conhecer as últimas novidades ou trocar experiências. Alguns deles levam esposas e filhos, e acabam formando uma nova geração de usuários. Durante dois ou três dias voltam a ser crianças, com o mesmo entusiasmo pela máquina que tinham anos atrás.

As máquinas estão por todo canto. Muitas delas antigos "objetos de desejo" como os MSX Turbo-R, ou MSX raros, que só podiam ser vistos em revistas importadas,

MSX E COLECOVISION: PRIMOS DISTANTES?

A primeira geração do MSX tem hardware muito parecido com o do Colecovision, console norte-americano lançado em 1982 que fez sucesso considerável, competindo contra o Atari 2600 e o Intellivision, e o Sega SG-1000, primeiro console da Sega e ancestral do Master System, de 1983. Ambos usam o mesmo processador e o mesmo chip de vídeo, mais um chip de som diferente produzido pela Texas Instruments (SN76489). Conversões de Coleco / SG-1000 para o MSX, e vice-versa, não são raras e são feitas até hoje. Vide versões de Sky Jaguar e Magical Tree, ambos os jogos de MSX, para o Colecovision, produzidas pela Opcode Games.

Também há uma similaridade com o ZX Spectrum, da Sinclair, um micro de 8-Bits extremamente popular na Europa. Por causa da popularidade, conversões de jogos do Spectrum (que recebia versões de fliperamas como *Shinobi* e *Altered Beast*), geralmente produzidas na Espanha, são comuns. Entretanto, a qualidade da conversão varia de acordo com a equipe que a executou. Algumas são boas, mas muitas são puro lixo, lentas e cheias de bugs e incompatibilidades.

Alguns usuários modificam tanto suas máquinas que, de original, sobra o gabinete. E isto é parte da diversão

Enquanto *Metal Gear*, protagonizado por um Snake idêntico ao ator Mel Gibson, impressionava com sua trama de ficção militar cientiica, a Rádio USP também tinha um quê de futurista e transmitia software por sinais de áudio

MSX NO AR

Em 1986, em São Paulo, a Rádio USP transmitia programas de computador para seus ouvintes, no que talvez seja um dos primeiros exemplos de uma transmissão de arquivos "sem fios" no país. Chamado "Clipe Informática", o programa ia ao ar durante meia hora todos os domingos e tinha dois blocos: 20 minutos com notícias e 10 minutos com um software novo, a cada fim de semana, que poderia ser para MSX, Apple, Spectrum ou outra máquina popular da época

O conceito era simples: para gravar dados em uma fita K7, um computador converte os 0s e 1s em tons de áudio. Tudo o que é preciso para transmitir o programa é tocar os tons no ar, e pedir ao ouvinte para gravar a "melodia" em uma fita K7. Se tudo desse certo, depois era só colocar a fita no micro, carregar o programa e aproveitar seu jogo ou utilitário novinho em folha. Por incrível que pareça, funcionava.

estão ali na sua frente. Vários Experts (popular por ser barato e fácil de modificar) podem ser vistos espalhados pelas mesas, a maioria abertos, ligados a TVs ou monitores adaptados e equipados com hardware impensável na época: placas como a Expert 3, um MSX 2/2+, para ser instalada no gabinete do Expert, ou a interface IDE, que permite a conexão de HDs, drives de CD ou cartões de memória Compact Flash (com adaptador), ambas invenções de Ademir Carchano, que continua na ativa. Ou então a novíssima VSU (Visual and Sound Unit), de Ricardo Oazem, que combina 6 processadores de vídeo (4 V9990, 2 V9958) e um chip de som OPL4 para aumentar, e muito, a capacidade de áudio e vídeo de um MSX. Ou até o emulador de drive de Victor Trucco, que permite usar imagens de disco armazenadas em cartões SD como se fossem disquetes "de verdade" em um MSX, livrando-nos de ter de lidar com os disquetes de 3"1/2 polegadas.

E o software? Já viu um MSX com jogos em CD? Só no Brasil foram desenvolvidos dois. *Knightmare Gold*, de Daniel Caetano, é um "upgrade" do clássico da Konami, com áudio remixado em qualidade de CD e gráficos refinados, mas mantendo a jogabilidade do original. E *Caverna do Dragão*, do carioca Slotman, é um RPG que se passa dentro de um dos episódios da série de TV e incorpora sequências de vídeo entre as fases e na tela de abertura.

Sem falar em traduções de jogos famosos que só estavam disponíveis em japonês, como é o caso de *Snatcher*, de Hideo Kojima, que foi traduzido para português e inglês por Daniel Caetano e Takamichi Suzukawa. Ou adaptações como a de *Illusion City*, de Adriano Cunha, que pegou um jogo que muitos acreditavam rodar apenas em MSX Turbo-R, traduziu e provou que ele poderia ser "convencido" a rodar em um MSX 2+.

Parece um manche, mas é um acessório que simula o volante de um carro, com direito a câmbio

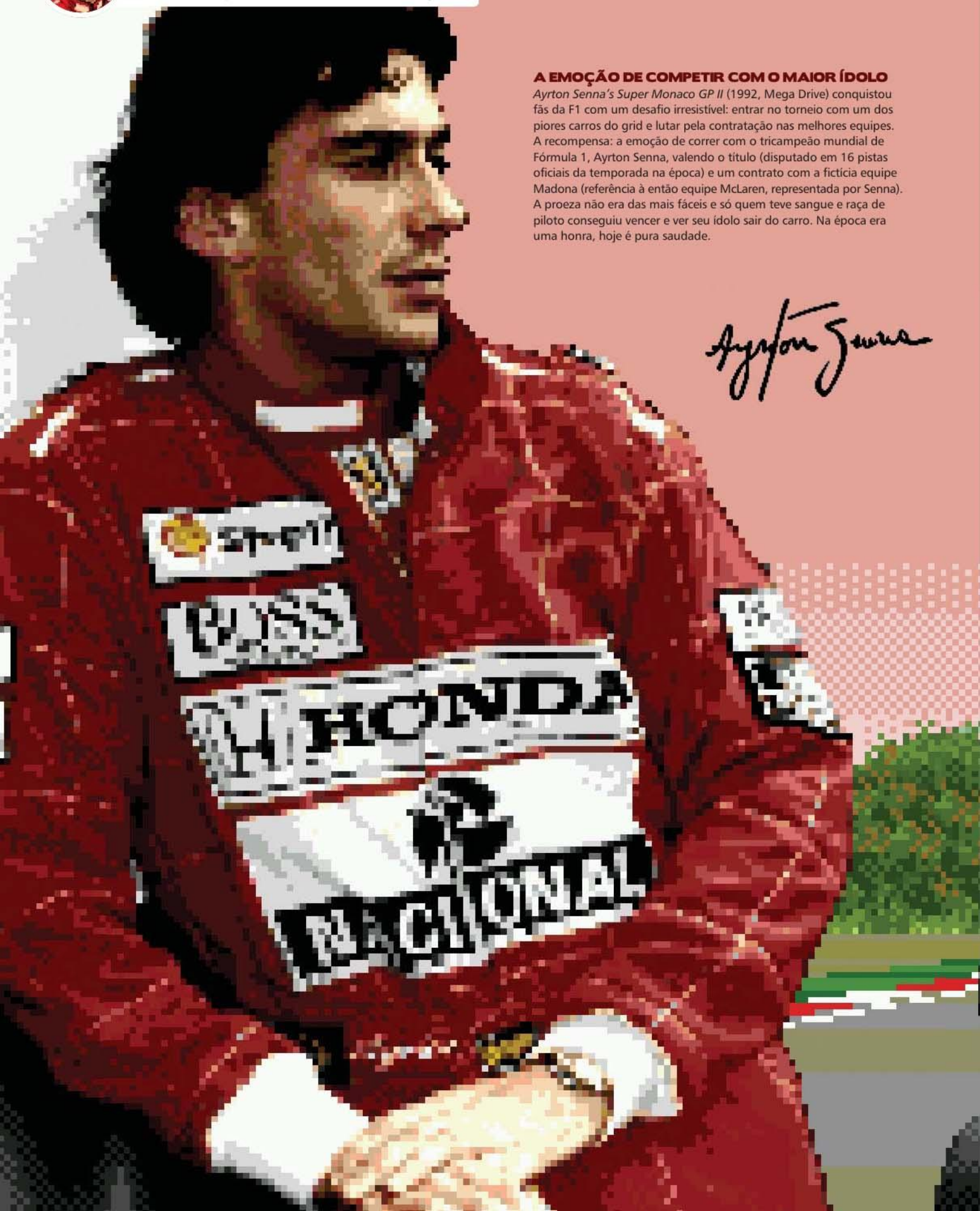
No exterior, o MSX também continua vivo. Europeus desenvolveram novas placas de vídeo, como a GFX 9000, e sistemas de som, como o Moonsound. Da Espanha, vêm as criações de Leonardo Padial, como uma placa leitora de cartões SD-MMC, adaptadores que permitem o uso de um mouse de PC e até mesmo uma expansão com um novo processador, o Zilog Z380, de 32 bit.

A partir de 2001, o Japão experimentou uma tentativa de "revival" da plataforma, capitaneado por Kazuhiko Nishi e sua MSX Association, que detém os direitos da marca. Dali nasceram iniciativas como o 1chip MSX e três edições "modernas" da revista MSX Magazine (a última em 2005), que traziam CDs com jogos antigos, o emulador oficial MSX Player e novidades sobre hardware e software.

Encontros de usuários também ocorrem. A comunidade mais ativa parece ser a holandesa: só para este ano estão programados oito encontros, nas cidades de Nijmegen e Mariënberg. No Japão as coisas parecem ter esfriado um pouco: o último grande evento foi o MSX World 2005.

É claro que os fãs não poderiam deixar de usar a internet para se manterem em contato. Um dos principais sites sobre o tema é o MSX Resource Center (msx.org), que tem uma versão em português (br.msx.org). E para os brasileiros, o principal ponto é a lista de discussão MSX-BR, ativa desde 1995. O site oficial é: www.msx.org.br

Ricardo Jurczyk Pinheiro, fundador da MSX-BR, resume bem os motivos que tornam esta máquina tão apaixonante, mesmo após tanto tempo: "é uma máquina simples de mexer, divertida, fácil de programar, com jogos muito bons e muita coisa que pode ser ampliada. É impressionante o que se faz com os MSX hoje em dia, e parece que não há limite". Enquanto houver um único MSXzeiro no mundo, o MSX continuará vivo.

Hideo Kojima criou alguns dos jogos mais inesquecíveis do MSX. Tê-los na coleção é indispensável

A EMOÇÃO DE COMPETIR COM O MAIOR ÍDOLO

Ayrton Senna's Super Monaco GP II (1992, Mega Drive) conquistou fãs da F1 com um desafio irresistível: entrar no torneio com um dos piores carros do grid e lutar pela contratação nas melhores equipes. A recompensa: a emoção de correr com o tricampeão mundial de Fórmula 1, Ayrton Senna, valendo o título (disputado em 16 pistas oficiais da temporada na época) e um contrato com a fictícia equipe Madona (referência à então equipe McLaren, representada por Senna). A proeza não era das mais fáceis e só quem teve sangue e raça de piloto conseguiu vencer e ver seu ídolo sair do carro. Na época era uma honra, hoje é pura saudade.

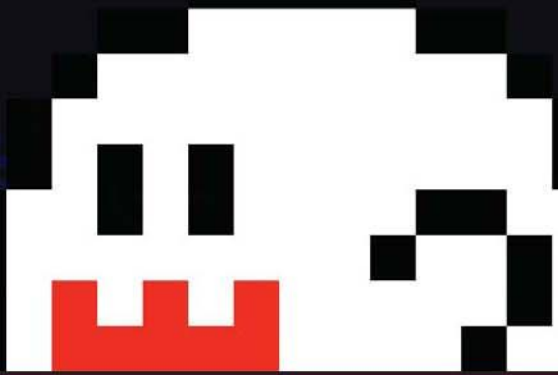
AYRTON SENNA'S

SUPER Monaco GP II™

GAME OVER

CONTINUE

END

Analisamos os últimos dias de alguns consoles populares para responder à pergunta: qual foi o último jogo?

OS NOSSOS CRITÉRIOS

Para cada console, a título de curiosidade, listamos alguns jogos disponíveis junto com seu lançamento. A data de estreia de cada plataforma diz respeito à região em que chegou primeiro, ou seja, se o console foi lançado primeiro no Japão, não daremos a data de chegada aos EUA. Já para as datas dos últimos jogos, procuramos incluir todas as regiões que possuem algum registro confiável. Por isso você nem sempre verá o dia exato de um jogo americano e muitos nem têm o último título europeu listado. Isso porque os japoneses são obcecados pela exatidão e preservação de informações, como lançamentos de jogos, enquanto a maioria dos ocidentais não parecem ligar tanto para isso.

Além disso, consideramos apenas os jogos lançados para as versões "de verdade" dos consoles. Isso se aplica especificamente ao Mega Drive, que continua recebendo jogos no Brasil pela TecToy (*Guitar Idol*, lançamento desta temporada, que o diga), para o Mega Drive 4, que não tem entrada para cartuchos e só roda os jogos já inclusos. Estamos falando de jogos que, de alguma forma, estiveram em cartucho ou CD (o estranho caso do Super NES, como você vai ver, é em um cartucho especial, mas é cartucho).

Por fim, para o jogo estar na lista, não basta ter sido lançado comercialmente. É preciso que tenha sido licenciado oficialmente; afinal são coisas diferentes. Veja outro exemplo do Mega Drive (um dos consoles mais "terra de ninguém" de todos): houve um jogo lançado em 2008 (*Legend of Wukong*, tradução de um game chinês de 13 anos atrás), em formato de cartucho, vendido para o mundo inteiro. Sem contar *Pier Solar*, o primeiro jogo totalmente original desenvolvido para Mega Drive e Sega CD neste milênio. Porém, a verdade é que esses não são produtos reconhecidos pela Sega, portanto, ficam de fora. O mesmo vale para o recém-anunciado *Rush Rush Rally Racing*, jogo de corrida para Dreamcast, ou para *Final Fantasy VII*, de NES. Ou seja: até queríamos falar sobre *Ronaldinho Soccer 98* ou o jogo do Pikachu para Super NES, mas não vamos.

Caroneiro total no sucesso do game music

Repare no "biquinho" do craque ao centro

Texto: Douglas Pereira

Como pessoas, consoles nascem, crescem e morrem. O período fértil de cada um traz alegrias. Entretanto, assim que um novo sistema é lançado, o interesse sempre se volta para a novidade e o fim torna-se inevitável.

Apenas colecionadores e fãs acompanham os passos finais de um aparelho e, por isso, os registros sobre seus últimos momentos são raros e, muitas vezes, falhos. Para ajudar a preservar a história dos videogames, fuçamos os nossos arquivos para descobrir quais foram os jogos de saideira das principais plataformas clássicas.

ATARI 2600

Nascimento **Outubro de 1977, nos EUA, com *Air-Sea Battle*, *Basic Math*, *Blackjack*, *Combat*, *Indy 500*, *Star Ship*, *Street Racer*, *Surround* e *Video Olympics***

Fim da carreira
EUA: 1989, aos 12 anos, com *Secret Quest*

Europa: 1992, aos 14 anos, com *Acid Drop*

Os motivos para a decadência do Atari não são secretos: a empresa cresceu demais e não tinha mais foco, arrumou confusão com designers, fez a conversão podre de *Pac-Man*, lançou *E.T.* e teve que enterrar tudo depois...

O número de jogos para o console começou a diminuir em 1983, quando aconteceu o famoso "crash" que quase extinguiu os videogames. O último sinal de vida nos Estados Unidos foi com *Secret Quest*, que, acredite, é um dos jogos mais bem-feitos para o sistema. Explicando rapidamente, pense em um *Legend of Zelda*, com todas as limitações que o Atari poderia impor (até mesmo em relação ao NES), ambientado no espaço. É um jogo bem complexo para os padrões do console.

Secret Quest foi criado por uma empresa chamada Axlon, fundada por Nolan Bushnell depois de deixar a Atari. Os negócios não iam bem, até que sua antiga empresa se aproximou com um pedido para criar novos jogos. A tarefa caiu nas mãos de um cara chamado Steve DeFrisco, que programou quase todos os últimos jogos do 2600. Para tentar aumentar as vendas, a caixa e até mesmo a etiqueta do cartucho diziam que o próprio Nolan Bushnell havia programado o jogo. Bem, para não sermos totalmente injustos, a ideia de *Secret Quest* era dele. Segundo relatos, a ordem foi simples: "faça algo parecido com *Zelda*". É sério.

O interessante é que existem cópias americanas de *MotoRodeo* e *KLAX* – programados por DeFrisco e lançados em 1990 na Europa – que nunca foram lançadas oficialmente nos Estados Unidos, deixando *Secret Quest* como o último jogo americano de fato.

Durante algum tempo, outros jogos continuaram a sair somente na Europa e na Austrália. O último mesmo foi *Acid Drop*, em 1992. É uma cópia de *Collums*, muito sem graça e toca uma versão ruinzinha de Fur Elise (a música do caminhão do gás). A coragem de lançar um jogo para o Atari 2600 numa época em que já existia o Super NES é algo impressionante, mas... não foi uma despedida muito agradável.

NES

Nascimento **15 de agosto de 1983, no Japão, com *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* e *Popeye***

Fim da carreira
Japão: 24 de junho de 1994, aos 10 anos, com *Adventure Island IV*

EUA: 10 de dezembro de 1994, aos 8 anos, com *Wario's Woods*

Obra da própria Nintendo, o puzzle de Wario e Toad marcou pela complexidade

Console extremamente popular, que salvou toda a indústria de games após o crash e a colocou no rumo certo. É óbvio que este produto duraria muito tempo.

No Japão, as atividades do NES se encerraram seis meses antes da chegada do PlayStation. E o jogo final era importante: *Adventure Island* era uma série famosa e, na época, tinha versão para *Super Famicom*.

O quarto jogo tomou um caminho inusitado em comparação aos dois anteriores: após o primeiro *Adventure Island*, que era simplesmente o *Wonder Boy* do Master System com outros personagens (é uma história interessante para outra edição), a série assumiu uma identidade bem diferente, enquanto *Adventure Island* manteve a fórmula original; *Adventure Island IV*, porém, assemelhou-se aos jogos posteriores da série *Wonder Boy*. Como a maioria dos últimos jogos do Japão, este nunca foi lançado nos EUA e teve uma tiragem muito baixa, o que faz dele um item de valor procurado por colecionadores.

Já *Wario's Woods* é curioso por, bem... ser um jogo da própria Nintendo. Vários consoles tiveram as próprias fabricantes publicando os últimos jogos, mas geralmente desenvolvidos por terceiros. Este é o único caso em que um estúdio interno da própria dona da plataforma tomou conta da criação de seu último jogo. Além disso, embora *Wario's Woods* também tenha saído para Super NES, a versão "correta" é a do NES, mesmo que tenha menos opções e modalidades.

Divertido e viciante, ótima saidera

A versão SNES nunca foi relançada, enquanto a original já reapareceu algumas vezes. Caso não conheça, é um puzzle bem interessante, em que peças coloridas caem e Toad precisa organizá-las para explodir os inimigos.

Há quem não considere *Wario's Woods* como o último jogo da história do NES, basicamente porque ele foi lançado no Japão, em fevereiro de 1994. Ou seja, dependendo de seu ponto de vista, o tiro de misericórdia foi *Adventure Island IV* mesmo.

MASTER SYSTEM

Nascimento **20 de outubro de 1985, no Japão, com *Hang-On* e *Teddy Boy Blues***

Fim da carreira
Japão: 4 de fevereiro de 1989, aos 3 anos, com *Bomber Raid*

EUA: 1991, aos 5 anos, com *Sonic The Hedgehog*

Europa: outubro de 1996, aos 9 anos, com *The Smurfs 2*

Brasil: dezembro de 1997, aos 8 anos, com *Sonic Blast*

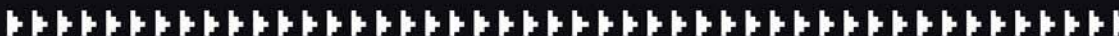
O Sonic lançado para Master pouco tinha a ver com a amada versão de Mega Drive

O Master System nunca foi muito querido no Japão (onde o Famicom chegou a dominar nada menos que 95% do mercado). Por isso, seus jogos pararam de ser lançados por lá dois anos antes do que nos EUA. E o título final foi um bem simples: *Bomber Raid*, um shooter vertical que também saiu na Europa. Para falar a verdade, até que era legal, embora você só tivesse três vidas para passar tudo e a trilha sonora parecesse tema de parquinho.

Os EUA acompanharam a tendência de abandonar cedo o console e o primeiro *Sonic* também foi o último jogo distribuído por lá. O motivo para isso acontecer em ambos os mercados era, além da boa recepção que o Mega Drive teve desde o início, a chegada do Game Gear que, sem entrar muito no mérito, era como um Master System portátil.

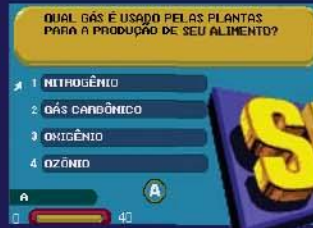
Na Europa, o sistema foi capaz de rivalizar com o NES (que não era vendido em todo o continente), então tudo continuou normal por mais tempo.

Em 1996, *Smurfs Travel the World* foi lançado para vários consoles, incluindo a versão reduzida para Master System. No mesmo ano, a Sega deixou de dar suporte oficial ao seu 8-bit para se concentrar no Saturn. Aliás, a divisão europeia da Sega foi fundada devido ao sucesso do Master na região.

E no Brasil? Mesmo com muitos clones, o Master System é, provavelmente, o console de maior sucesso por aqui, mesmo lançado quatro meses antes do Mega Drive. Depois dos vários jogos produzidos pela Tec Toy exclusivamente para o Brasil (*Mortal Kombat I*, *II* e *III*, além do raro *Street Fighter II*), aquele que segurou a alça esquerda do caixão foi *Sonic Blast*, em 1997. Não confunda com *3D Blast*, o que enterrou o console era um jogo de plataforma feito para Game Gear dois anos antes e adaptado Mega Drive.

MEGA DRIVE

Nascimento **29 de outubro de 1988, no Japão, com *Space Harrier II* e *Super Thunder Blade***

Fim da carreira
Japão: 22 de março de 1996, aos 8 anos, com *Madou Monogatari I*

EUA: 1° de junho de 1998, aos 8 anos, com *Frogger*

Europa: 17 de junho de 1997, aos 7 anos, com *FIFA '98: Road to World Cup*

Brasil: 2002, aos 12 anos, com *Show do Milhão Vol. 2*

O Mega Drive foi bom, mas o catálogo do SNES foi ficando tão fantástico que, a determinada altura, o rival não conseguia mais acompanhar. Isso lhe rendeu uma despedida sem muita resistência.

Mega Drive é um dos consoles retrô mais queridos e merecia um final com jogos melhores

No Japão, o adeus foi com o RPG *Madou Monogatari I*. Era um remake do primeiro capítulo de uma trilogia lançada para MSX, em 1989. RPG terrivelmente simples, sem nenhum número na tela (tudo, desde HP até dano, é informado por figuras ou emoticons). Foi dessa série que saíram os personagens de *Puyo Puyo*, puzzle que você conheceu sob o disfarce de *Kirby's Avalanche*, no Super NES.

Nos EUA, o adeus foi com uma venda limitada a algumas lojas, a preço de banana, de um remake vagabundo de *Frogger*.

O Brasil se despediu do Mega Drive em ritmo de festa, com Silvio Santos e o seu *Show do Milhão*. E não existia apenas uma versão, mas duas! Doze anos depois da chegada do console ao Brasil, esse foi o último cartucho licenciado para o videogame de maior sucesso da Sega no ocidente.

SUPER NES

Nascimento **21 de novembro de 1990, no Japão, com *Super Mario World* e *F-Zero***

Fim da carreira
Japão: 21 de janeiro de 2000, aos 10 anos, com *Fire Emblem: Thracia 776*; ou em 1° de dezembro de 2000, aos 11 anos, com *Metal Slader Glory: Director's Cut*

EUA: 6 de outubro de 1998, aos 7 anos, com *Frogger*

A despedida nos EUA foi sem glamour com *Frogger.* Muitos creditam *Kirby's Dream Land 3* como o último jogo americano, em novembro de 1997, ignorando *Frogger* e alguns títulos esportivos da EA. É um console tão querido que há quem tente enfeitar.

No Japão não há um consenso. Analisando pela data, a versão *Director's Cut* de *Metal Slader Glory* (adventure / visual novel criado pela HAL para o Famicom em 1991, tornou-se cult e foi refeito com gráficos melhorados e outros refinamentos) foi o último suspiro do console. Entretanto, ele não foi lançado do jeito convencional.

No Japão existia o Nintendo Power, um sistema de distribuição em quiosques que permitia gravar jogos em um cartucho "vazio" com oito blocos para armazenamento. *Metal Slader Glory* foi vendido só dessa forma. A discussão gira em torno da validade de algo que, tecnicamente, pode ser considerado "conteúdo para download".

O último game devidamente lançado em cartucho comum foi *Fire Emblem: Thracia 776*, em uma edição rara lançada em 28 de agosto de 1999. O chamado DX Pack é um dos mais incríveis da história, com dois bichos de pelúcia, um VHS com a história da série, um pacote com 10 cards... e uma tachinha. Para que ela servia? Para marcar lugares no mapa de PANO que completava o pacote. Esse luxo não sai por menos de US$ 360 em leilões virtuais.

Os últimos games de Super Famicom se tornaram raridades

O *Fire Emblem* desse DX Pack vinha em um cartucho do tipo Nintendo Power e também foi lançado assim (mas sem o pacote completo) poucos dias depois da edição de colecionador. Posteriormente, foi lançada a versão em cartucho convencional, já em 2000, ano da chegada do PlayStation 2.

3DO

Nascimento **15 de setembro de 1993, nos EUA, com *Dragon's Lair*, *Crash 'n' Burn*, *Myst* e outros 15 jogos**

Fim da carreira
Japão: 28 de junho de 1996, aos 2 anos, com *Ide Yousuke Meijin no Shin Jisen Mahjong*

EUA: 12 de maio de 1996, aos 2 anos, com *Casper*

O 3DO teve uma curta existência, com meia dúzia de jogos muito bem-feitos, algumas excelentes conversões de fliperamas e títulos esquecíveis. Também teve uma morte inexpressiva. Convenhamos, partir com um jogo de Mahjong é muito deprimente. Embora, fazendo justiça, pior ainda é terminar com qualquer coisa que tenha a ver com o Gasparzinho (Ok! O jogo não era tão ruim assim). Ao menos o 3DO é um item querido por muitos colecionadores.

Mahjong? Só o PlayStation 1 deve ter 200 jogos sobre isso

NEO GEO

Nascimento 26 de abril de 1990, no Japão, com *NAM-1975*, *Baseball Stars Professional*, *Magician Lord* e *Mahjong Kyou Retsuden*

Fim da carreira
Japão/EUA: 15 de julho de 2004, aos 14 anos, com *Samurai Spirits Zero Special/Samurai Shodown V Special*

Tudo relativo a Neo Geo envolve paradoxos e estranheza. Corrigindo o preço de lançamento da versão doméstica (AES, lançado em 1991, por US$ 650) para valores atuais, ele passa dos US$ 1.000. Seu preço nunca foi acessível, nem do próprio console e tampouco dos jogos, vendidos acima de US$ 200. Mesmo assim, ele fica em segundo lugar na lista dos consoles que receberam jogos por mais tempo, segundo nossos critérios, perdendo por alguns meses para o Atari 2600.

Mais estranho ainda é que os seus 14 anos não equivalem nem a dois do PlayStation em número de jogos.

A SNK parou de fabricar o console em 1997, mas lançou jogos até 2004, quando o sistema morreu com *Samurai Spirits Zero Special*.

Um mês antes do lançamento, aconteceu um incidente em uma escola japonesa, no qual uma menina esfaqueou sua colega de classe. A tragédia foi relacionada ao jogo que havia sido lançado uma semana antes nos fliperamas.

A SNK Playmore correu para diminuir o grau de violência do jogo, que é o *Samurai Shodown* mais sanguinário de todos. O problema é que não mudaram a data de lançamento. Resultado: a versão final saiu com bugs ridículos e golpes a menos.

***Samurai Spirits Zero Special* era sanguinário e sofreu forte censura na versão doméstica**

Então aconteceu o improvável: a SNK fez recall do jogo. O serviço de suporte da empresa foi tão sensacional que pediu todas as cópias de volta para aplicar um patch (que não trouxe tudo de volta, mas melhorou bastante) sem nenhum custo. Isso em um console que já não era fabricado há sete anos e que há tempos só recebia três jogos por ano. O suporte oficial aos consoles da SNK se encerrou em 2007, ano em que a Sega fez a mesma coisa com o Saturn e com o Dreamcast. Ainda assim, não foi o maior suporte de todos os tempos: a Nintendo arrumou Famicoms até 2003 no Japão. Japoneses...

PC ENGINE . TURBOGRAFX 16

Nascimento 30 de outubro de 1987, no Japão, com *Bikkuriman World* e *Sanghai*

Fim da carreira
Japão: 3 de junho de 1999, aos 11 anos, com *Dead of the Brain 1&2*

EUA: 20 de maio de 1994, aos 4 anos, com *The Dynastic Hero*

Dead of the Brain 1&2 foi um remake de adventures lançados para MSX2, em 1992. Com uma boa trama, esta versão do PC Engine CD é teoricamente a melhor, pois é a única que possui dublagem – a versão para o raro X68000 tinha gráficos melhores. Infelizmente, nunca chegou ao ocidente. Custa em torno de US$ 200 entre colecionadores.

Nos EUA, a brincadeira acabou cinco anos antes com o tal *Dynastic Hero*, que nada mais é que *Wonder Boy in Monster World* com um nome diferente. Ok, não era só o nome. Por algum motivo, mudaram os personagens e colocaram uns caras estranhos no lugar... embora isso não seja exclusividade do PC Engine. Por quê? Porque esse mesmo jogo é também *Mônica na Terra dos Monstros*, do Mega Drive. Então o último jogo para o TurboGrafx-16 (o nome ocidental do PC Engine) foi um jogo da turma da Mônica! Ou quase isso.

***Dead of the Brain* é uma das melhores histórias de zumbis... em japonês**

DREAMCAST

Nascimento 27 de novembro de 1998, no Japão, com *Virtua Fighter 3 Team Battle*, *Godzilla Generations*, *PenPen TriIcelon* e *July*

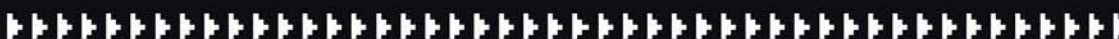
Fim da carreira
Japão: 8 de março de 2007, aos 8 anos, com *Karous*

EUA: 14 de fevereiro de 2002, aos 2 anos, com *NHL 2K2*

Eis um console que não faleceu oficialmente por morte natural. Diferente do Virtual Boy, por exemplo, que foi lentamente asfixiado e escondido em um canto escuro, o Dreamcast foi extinto de imediato, quando a Sega anunciou o fim da fabricação do console, apenas dois anos após o lançamento japonês.

O desfecho americano foi com NHL 2K2, excelente para os fãs do esporte. A Sega produziu ótimos jogos de esporte, como os memoráveis *NBA 2K* (já que a EA não dava suporte ao Dreamcast).

No Japão, o último jogo produzido pela Sega foi *Puyo Puyo Fever*, em 2004, relançado com desconto em 2005. Os lançamentos oficiais continuaram, quase todos eram conversões de arcade da NAOMI, placa da Sega que tinha como base o hardware do Dreamcast.

O sistema ficou no bico do corvo por muito tempo, tendo um jogo a cada seis meses (geralmente shooters), até que *Karous* encerrou a conta em março de 2007, fazendo do Dreamcast um dos consoles mais recentes a baterem as botas – GameCube e Xbox foram na mesma época, mas esses dois não brilharam muito.

SEGA SATURN

Nascimento 22 de novembro de 1994, no Japão, com *Virtua Fighter*, *Wan Chai Connection*, *Myst*, *Tama* e *Mahjong Gokuu Tenjiku*

Fim da carreira
Japão: 7 de dezembro de 2000, aos 6 anos, com *Yuukyuu Gensokyoku: Perpetual Collection*

EUA: 11 de dezembro de 1998, aos 3 anos, com *Magic Knight Rayearth*

Europa: novembro de 1998, aos 3 anos, com *Deep Fear*

O Sega Saturn é conhecido como o console mais japonês da história dos videogames.

Agora que você conhece o drama, valorize *Rayearth*

No Japão, todos pensavam que *Final Fight Revenge* tinha encerrado a corrida do Saturn. Oito meses depois, a Sega lançou uma compilação com os cinco jogos de uma série de visual novels, chamada *Yukyu Gensokyoku,* em uma belíssima embalagem com CD de extras, imagens em papel especial e certificado com número de série. Era mais um trabalho de despedida do que qualquer outra coisa, já que os jogos da série estavam sendo relançados para Dreamcast.

O final nos EUA foi com uma conversão feita pela Working Designs. A empresa basicamente só fazia conversões de jogos japoneses de nichos, mais ou menos como a Atlus faz hoje, mas ela era famosa mesmo por demorar uma eternidade para fazer o trabalho, embora fizesse muito bem. *Magic Knight Rayearth*, baseado na série de animê e mangá do grupo CLAMP, foi lançado no Japão bem cedo na vida do Saturn, em agosto de 1995. No mesmo ano, a empresa americana decidiu fazer a localização... e demorou três anos! /o\

Tudo bem que houve muito azar durante o processo, mas não há desgraça no mundo que faça um jogo demorar três anos para ser traduzido... a não ser que o HD onde o código-fonte estava fosse parcialmente apagado. E foi o que aconteceu. E uma parte do jogo teve de ser reprogramada do zero. Isso sem falar nos problemas de licenciamento com a detentora dos direitos do animê, a falta de pessoal (em certo ponto, a equipe podia ser contada em uma mão) e a insatisfatória versão preliminar da canção de abertura... enfim, demorou tanto que chegou como o último jogo da breve história do Saturn nos EUA, território já dominado pela marca PlayStation.

Na Europa, *Deep Fear*, survival horror da Sega, foi lançado em novembro de 1998, quatro meses depois do lançamento japonês. Nada demais aqui, a não ser pelo fato do jogo estar prontinho para chegar aos EUA também e nunca ter sido lançado oficialmente.

Um clássico do Survival Horror, fácil de adquirir

PLAYSTATION

Nascimento 3 de dezembro de 1994, no Japão, com *Ridge Racer*, *Gokudou Parodius Da! Deluxe Pack*, *TAMA* e dois jogos de mahjong

Fim da carreira
Japão: 13 de maio de 2004, aos 10 anos, com *Black/Matrix 00*

EUA: 8 de outubro de 2004, aos 10 anos, com *FIFA Football 2005*

Um dos consoles mais populares de todos os tempos não teve uma despedida à altura, o que é compreensível, pois em 2004 o PlayStation 2 já era extremamente popular e lançava seus maiores títulos (*GTA San Andreas*, *MGS3* e outros). O que sobrou ao PSOne nos EUA foi um simples *FIFA 2005*.

No Japão, a vida do gigante PlayStation acabou mais cedo com *Black/Matrix 00*, um remake de um jogo de GBA de 2002 que, por sua vez, é o terceiro de uma série de RPG/estratégia que nunca saiu do Japão. O motivo? Eles mexem demais com nomes religiosos.

O mundo de *Black/Matrix* é habitado pelos angels (com asas brancas), os devils (asas negras) e os humanos (sem asas). Porém, como os devils tomaram controle da humanidade ao vencer uma batalha decisiva contra os angels, os valores se inverteram; assim, muitos passaram a acreditar que os demônios eram os salvadores do mundo.

Aí você tem um cara chamado Moses abrindo o mar com um cajado, citações claras ao Apocalipse e outros "absurdos" (no jogo) que sabemos que são apenas ficção e criatividade ao contar uma história (que dizem ser muito boa), mas que certamente escandalizaria grupos ocidentais cristãos que já odeiam videogames por uma pancada de motivos. De qualquer forma, não chegamos a jogar esse, mas fontes confiáveis "não cristãs" dizem que é uma boa série, com um ótimo sistema de batalha e desafios capazes de prendê-lo por horas a fio na frente da TV.

Vale ressaltar que *Black/Matrix II* já havia sido lançado para PlayStation 2 dois anos antes, dois meses antes de *Black/Matrix 00* chegar ao GBA (no qual esse remake é baseado). Então, por que essa decisão estranha de refazer o jogo para o PSOne, com direito a diálogos dublados e tudo mais? É mais uma das decisões bizarras de final de vida de console que nunca vamos entender.

A temática polêmica limitou a série ao Japão

Cenários que nunca visitaremos

Cenas bacanosas são frequentes

PRESERVANDO A HISTÓRIA

Apesar de não ser alvo de muita atenção, o fim da vida dos videogames oculta muitas curiosidades. E há vários outros que deixaremos para outra oportunidade, como o fim do popstar Game Boy Advance, que foi lançado no mesmo ano do GameCube e fechou as portas três dias antes no Japão, com nada menos que um *Final Fantasy*; ou o Virtual Boy, que não podia terminar sua vida sem ter um *Gundam*.

De qualquer forma, o que importa é documentar os altos e baixos do mercado de videogames e preservar sua história. E é para isso que a **OLD!Gamer** existe.

Os vilões clássicos eram estúpidos, mas se divertiam mais do que os andrógenos megalomaníacos de hoje

SELVAGENS PIXELIZADOS

Vagabundos e maloqueiros que espancamos na adolescência

***Texto:* Amer Houchaimi**

Cinema, gangues de rua e décadas de 1980 e 1990 têm tudo a ver com o filme *Warriors: Os Selvagens da Noite*. Nele, um grupo de caras decide atravessar Nova York e espancar todos os cretinos no caminho de seu objetivo, que, no caso, era voltar para o Bronx.

O enredo do filme era simples e direto o bastante para inspirar uma porrada de jogos de uma época em que o gênero beat 'em up fervilhava nos fliperamas e videogames. Afinal, neste gênero não havia lugar para falações intermináveis e narrativas complexas, mas apenas para voadoras e muitas correntadas.

Nos jogos de ação, assim como em *Os Selvagens da Noite*, variedade e personalidade investida na criação dos inimigos era até mais importante do que a criação dos heróis. Afinal, vamos ser francos: sem as gangues de canalhas, facínoras, miseráveis, pestilentos e sarnentos, em quem mais bateríamos?

Vamos relembrar as gangues mais importantes do gênero, aqueles grupos desorganizados e cheios de intenções maléficas totalmente idiotas, mas que cumpriram sua função: servir como recipiente de toda a nossa raiva.

RENEGADE

Base de operações: Nova York... aparentemente (*Renegade*)
Membros: um bando de vagabundos que pareciam extras do já citado *Warriors – Os Selvagens da Noite*.
Objetivo: a história do game não é clara, então acho que os bandidos iniciaram uma vida de crimes para não se preocuparem em enviar currículos e arranjarem empregos de verdade.
Resultado: um cara ainda mais desocupado apareceu e socou todos os vagabundos até limpar completamente a cidade.
Quem era o líder: outro vagabundo, assim como os que comandava. Uma vez que se destacou como chefe, suponho que foi ele quem agitou essa galera para a vida de crime, prometendo pagar uma cerveja pra todo mundo depois.
Pioneirismo: foi esta gangue sem nome ou atrativos que criou parâmetros vilanescos para todas as outras que vieram depois. Diga-se de passagem, parâmetros tão baixos que ninguém teve problemas em superar.

BLACK WARRIORS

Base de Operações: Nova York (*Double Dragon*).
Membros: Ropper (representa os capangas normais), Linda (cujo nome é tremendamente irônico) e Abobo (o capanga cujo peso corporal é dividido igualmente entre seu tronco e crânio).
Objetivo: sequestrar Marion, a namorada sacana de Billy e Jimmy.
Resultado: a gangue foi desmantelada por dois irmãos que, como vocês já sabem, lutaram até a morte em seguida. Acho que não dá pra caçoar dos Black Warriors, pois nem Steven Seagal teria testosterona suficiente para derrotar irmãos tão violentos e brutais.
Quem era o líder: um cara chamado Willy, que aparentemente só é o chefe porque tem uma metralhadora com munição infinita. Qual código ele usou para isso permanece um mistério.
O karma é uma desgraça: tudo bem que Willy não é um grande vilão e seus Black Warriors não são grande coisa, mas pelo menos eles se saíram melhor que os vilões do filme *Double Dragon*.

Esta cena lembra *Karate Kid*... se algum dos atores do filme tivesse testosterona o bastante para ter barba de fim de tarde

A Mad Gear tinha uma fixação estranha em contratar caras peludos seminus...

MAD GEAR

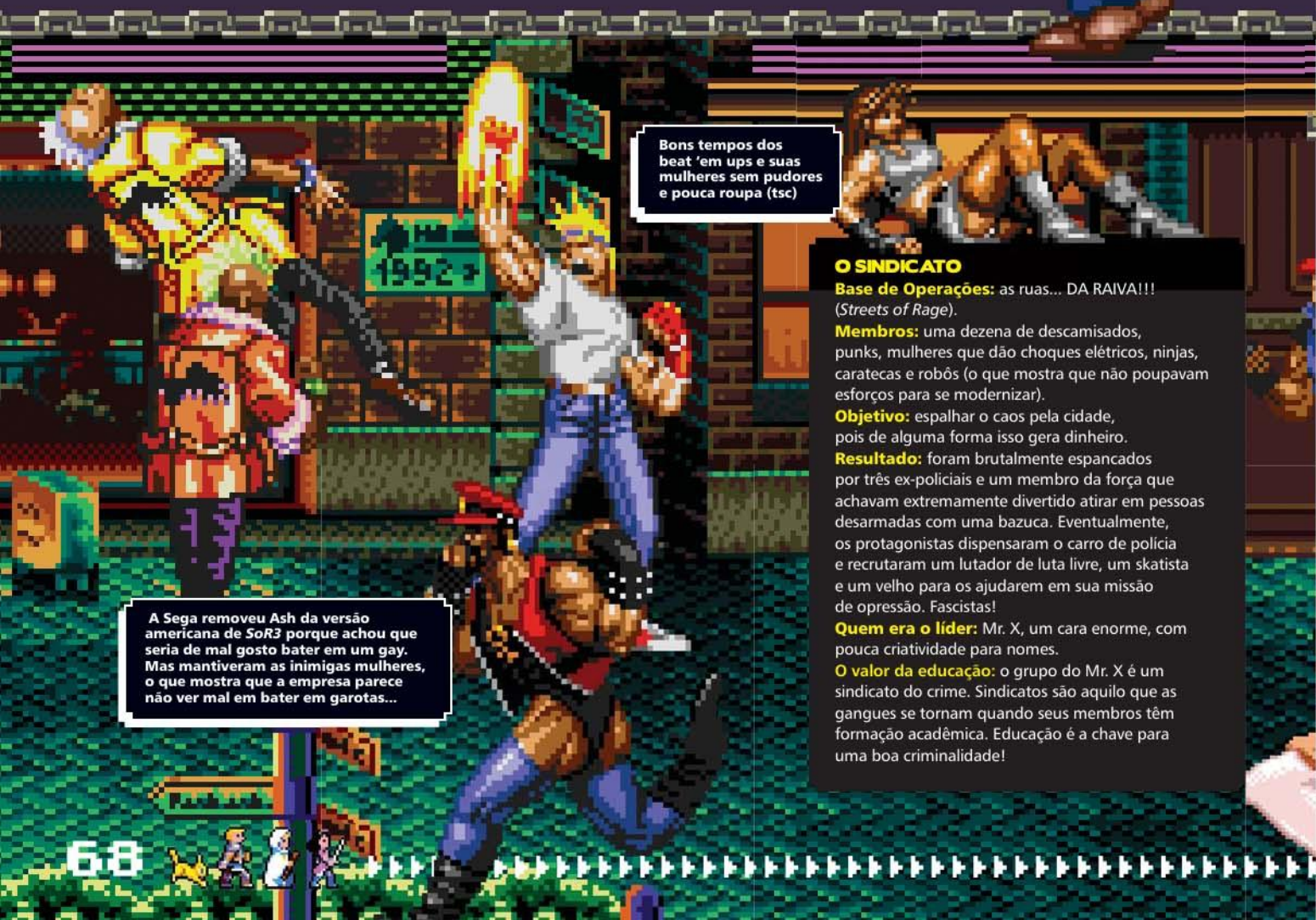
Base de Operações: Metro City (*Final Fight*).
Membros: lutadores de luta livre, vagabundos, gordões com sapatinho do Robin, policiais corruptos, ex-militares e travestis saltitantes.
Objetivo: controlar a cidade. Para isso, sequestraram a filha do prefeito Mike Haggar.
Resultado: o prefeito, seu genro e um ninja que saíram pela cidade causando hemorragias até conseguirem reaver a moça.
Quem era o líder: Belger, um sujeito de cadeira de rodas que foi espancado e arremessado de um prédio ao final da aventura. Nada como jogar um deficiente do 25º andar para deixar bem clara a mensagem: "Não sequestrem minha filha!"

MAD GEAR II

Base de Operações: o mundo (*Final Fight II*).
Membros: a nova Mad Gear recrutou vagabundos franceses, gordões com tralhas que dão choque, militares corruptos e até mulheres de verdade.
Objetivo: vingança! E para isso sequestraram a noiva e o sogro de Guy (o ninja panguão do game anterior) para atrair Cody, Haggar e Guy. Porém, só Haggar voltou, acompanhado da ninja Maki (parente das vítimas) e Carlos Miyamoto (um brasileiro folgado que morava de graça na casa do Haggar). Cody estava de férias com Jessica; Guy treinava em algum lugar distante e nem se importou.
Resultado: Haggar, a ninja e o brasileiro folgado espalharam violência por metade da Europa e Ásia.
Quem era o líder: Retu, um dançarino de Kabuki (!). Também foi arremessado do prédio.

E foi exatamente neste game que todo mundo parou de se importar com *Final Fight*

SKULL CROSS GANG

Base de operações: Metro City... de novo (*Final Fight III*).
Membros: capangas que não se assemelhavam aos membros da Mad Gear... exceto por Andoré e sua família, que foram recrutados de novo. Deve ser duro para um gigante arranjar um emprego fora do mundo do crime.
Objetivo: espalhar o caos e tomar as ruas de Metro City, o que prova que eles não liam jornais e não sabiam do alto índice de espancamento de gangues na cidade.
Resultado: seria repetitivo demais explicar.
Quem era o líder: um cara chamado Black, que se vestia como o Bison e usava tapa-olho e boina como Heidern, o que indica um sério fetiche por lutadores belicistas. Considerando que tinha um helicóptero pronto para a fuga, pelo menos ele tinha noção que era um guerreiro mediocre e levaria um chuta na bunda daqueles. Black não foi jogado do alto de um prédio, mas foi arremessado em uma caixa de força e eletrocutado.
Campanha política de primeira: com esta, são duas vezes que Haggar limpa Metro City do crime. Se ele não foi reeleito prefeito, eu vou gritar "FRAUDE ELEITORAL".

Bons tempos dos beat 'em ups e suas mulheres sem pudores e pouca roupa (tsc)

O SINDICATO

Base de Operações: as ruas... DA RAIVA!!! (*Streets of Rage*).
Membros: uma dezena de descamisados, punks, mulheres que dão choques elétricos, ninjas, caratecas e robôs (o que mostra que não poupavam esforços para se modernizar).
Objetivo: espalhar o caos pela cidade, pois de alguma forma isso gera dinheiro.
Resultado: foram brutalmente espancados por três ex-policiais e um membro da força que achavam extremamente divertido atirar em pessoas desarmadas com uma bazuca. Eventualmente, os protagonistas dispensaram o carro de polícia e recrutaram um lutador de luta livre, um skatista e um velho para os ajudarem em sua missão de opressão. Fascistas!
Quem era o líder: Mr. X, um cara enorme, com pouca criatividade para nomes.
O valor da educação: o grupo do Mr. X é um sindicato do crime. Sindicatos são aquilo que as gangues se tornam quando seus membros têm formação acadêmica. Educação é a chave para uma boa criminalidade!

A Sega removeu Ash da versão americana de *SoR3* porque achou que seria de mal gosto bater em um gay. Mas mantiveram as inimigas mulheres, o que mostra que a empresa parece não ver mal em bater em garotas...

DRAGON NINJA

Base de operações: Washington, pertinho da Casa Branca (*Bad Dudes*).
Membros: NINJAS!!! UM MONTE DELES!
Objetivo: sequestrar o presidente dos Estados Unidos (na época, Ronald Reagan). Fico na dúvida do que pretendiam fazer após terem o velho sob custódia. Ordenar a ele que os declarasse reis? Eita plano furado...
Resultado: um militar preguiçoso abordou dois sujeitos raivosos e bombados e lançou o desafio: "Vocês são caras maus o bastante para salvar o presidente?". A dupla, em um surto de fúria causada por esteroides, saiu massacrando ninjas como se não houvesse amanhã! O plano do militar folgado poupou milhões dos bolsos dos contribuintes.
Quem era o líder: um cara que não era dragão, tampouco ninja... e que parecia uma mistura de samurai com kabuki.
Viva o "Ronnie": fale o que quiser de Ronald Reagan, mas ele foi o único presidente americano sequestrado por ninjas. Obama é legal e descolado, mas enquanto não for raptado por lutadores de kung fu tatuados, não terá chegado ao nível de Ronald Reagan.

Os ninjas tinham um caminhão de entregas? O que eles vendiam? Meias calças e falta de bom senso?

OS SEGUIDORES DE DARK QUEEN

Base de operações: o espaço (*Battletoads*).
Membros: ratos gigantes, porcos com machados, corvos carnívoros e mais uma tonelada de bichos que foram reprovados em Hollywood por serem cômicos demais para *Star Wars,* e violentos demais para o show dos Muppets.
Objetivo: satisfazer os desejos de Dark Queen. Isso resultou no rapto da princesa Angelica e de um dos Battletoads, levando a uma chacina descontrolada pelo espaço, proporcionada pelos amigos das vítimas.
Resultado: os sapos restantes (Rash e Zits, no NES; Rash e Pimple, no SNES) viajaram pelo espaço em uma fúria incomensurável, reduzindo inúmeros ratos e porcos espaciais a pilhas de fraturas e hematomas. Absolutamente nada era capaz de deter o ódio destes batráquios superdesenvolvidos, exceto alguns muros estrategicamente colocados em pistas de jet ski.

Por que os sapos tem medo? Eles são homicidas que transformam os braços em armas!

CAÇADORES DE DINOSSAUROS

Base de operações: a mesma ilha infestada de dinossauros onde os heróis vivem, o que é conveniente e estúpido (*Cadillacs and Dinosaurs*).
Membros: uma dezena de pessoas decidiu que caçar dinossauros deveria ser extremamente lucrativo e partiu para o ataque usando facões, metralhadoras e obesidade.
Objetivo: caçar os dinos e fazer bolsas, hambúrgueres e maçanetas com eles. O que diabos vocês acham que um caçador faz?
Resultado: os heróis decidiram que dinossauros capazes de capotar tanques de guerra são seres frágeis que devem ser protegidos de caipiras gordos, punks de segunda e vilões armados com cimitarras. Então saíram espancando todo mundo e, as vezes ainda baixava o Niko Bellic nos heróis que entravam em um Cadillac e praticavam homicídio veicular.
Quem era o líder: um homenzinho perturbado chamado Fessenden, que fazia experiências com os dinossauros e, no final da história, acabou se fundindo a um deles na vã esperança de deter os heróis. Considerando que os heróis acalmam tiranossauros na base da porrada, este deve ser o chefe final mais otimista que eu já vi.

Infelizmente não é possível bater o carro em um triceratops. Não se pode ter tudo na vida

Hannah tinha decotão e é por isso que jogávamos com ela. Viu só? Comprovei minha teoria!

MALANDROS DO REI DO CRIME

Base de operações: Nova York, que pelo visto está a um passo de ser tão ruim quanto Metro City (*The Punisher*).
Membros: pés-rapados da cidade que decidiram tentar a sorte na carreira criminosa, assassinos profissionais, artistas marciais corruptos, ciborgues australianos e robôs gigantes.
Objetivo: dominar todos os setores da vida criminosa de Nova York, como tráfico de drogas, prostituição, jogo ilegal e a produção de novos episódios de qualquer uma das horrendas séries de tevê da Marvel.
Resultado: Nova York é infestada de pessoas que usam uniformes coloridos, têm super poderes e prendem bandidos. Infelizmente, a organização do Rei do Crime deu de cara com um sujeito que, apesar de usar roupa colante, não tem superpoderes e compensa isso usando armas, precisão mortal, inúmeras técnicas de combate letal e nenhum remorso. O resto é silêncio.
Quem era o líder: Wilson Fisk, vulgo Rei do Crime, um careca cujo monte de banha é, na verdade, músculo super desenvolvido, o que faz dele um indivíduo letal em combate corpo a corpo. Você não adora a ciência da Marvel, que faz caras gordões e carecas serem máquinas de combate capazes de surrar Chuck Norris?
Quero um advogado: por mais que eu goste do Justiceiro, acredito que este game faria muito mais sentido se fosse estrelado pelo Demolidor, afinal de contas ele passou os últimos trinta anos medindo forças com Wilson Fisk e é bem mais apto a enfrentar vilões com sequências de soco do que Frank Castle.

CAÇADORES

Base de operações: África (*Growl*).
Membros: mulheres vestidas como executivas de sucesso, gordões que pareciam o amigo do Indiana Jones em *Os Caçadores da Arca Perdida* e capangas genéricos tirados de filmes da década de 1920.
Objetivo: o roteirista (se é que havia alguém neste cargo) esqueceu de acrescentar um motivo à trama.
Resultado: os caçadores encontraram quatro Zés, explodiram o bar deles e os sujeitos passaram o resto do jogo em busca de vingança, colateralmente salvando animais pelo caminho e recebendo ajuda deles em momentos de aperto.
Quem era o líder: um palhaço... que na verdade era uma LOMBRIGA ALIENÍGENA GIGANTE DISFARÇADA!

FUNCIONÁRIOS INSATISFEITOS

Base de operações: o prédio da WWF (*WWF Betrayal*).
Membros: um bando de juízes insatisfeitos com o plano de saúde que recebiam da WWF (atual WWE, federação de luta livre norte-americana) e alguns lutadores revoltados que faziam parte de um complô capaz de causar paradoxos dimensionais
Objetivo: insatisfeitos com o tratamento que recebiam na empresa, fizeram aquilo que qualquer trabalhador honrado faria. Greve? Nada disso. Sequestraram a filha do patrão.
Resultado: Vince McMahon, dono da federação e pai da vítima, ordenou que quatro de seus maiores lutadores fossem atrás da menina. Aquele que conseguisse seria sagrado campeão mundial.
Quem era o líder: os inimigos normais eram juízes, mas os chefes de fase eram os outros lutadores que o jogador não havia escolhido. Se você jogasse com Undertaker, teria de enfrentar Triple H, Stone Cold Steve Austin e The Rock. Algo desse tipo...

GANGUE DE SCUMOCIDE

Base de operações: Metro City... em 2026 (*Captain Commando*).
Membros: mutantes, gordos incendiários, mulheres elétricas, mulheres imensas que parecem homens (ou que talvez SEJAM homens), ninjas, samurais obesos, monstros e sósias do Lou Ferrigno.
Objetivo: dominar o mundo, o que mais...
Resultado: a organização criminosa foi derrotada por um ciborgue com delírios militares, um ninja, uma múmia e um bebê. Quando seu grupo de criminosos não consegue derrotar um indivíduo que já está morto há mais de dois mil anos e alguém que ainda não sabe usar um penico, é hora de abandonar a vida de crimes.
Quem era o líder: Scumocide, um sujeito imenso que vivia preso a uma sala de computadores pela cabeça.
Poder feminino: todos os inimigos podem ser cortados ao meio pelos golpes do ninja ou derretidos pelas facadas da múmia (não que isso faça muito sentido), com exceção das mulheres. Por que essa força incrível não se manifestava durante as lutas é um mistério.

SPLATTEHEAD

Base de operações: uma cidade que a produtora não se deu ao trabalho de nomear (*The Combatribes*).
Membros: motoqueiros, palhaços de circo, punks, jogadores de hóquei, mecânicos, militares e os respectivos chefes de cada grupo, que conseguiam ser tão ou mais espalhafatosos que seus recrutas. Esta gangue pregava a diversidade ainda mais que a Mad Gear.
Objetivo: dominar a cidade.... ou dado o estilo ridículo dos chefes, talvez quisessem manter vivo o espírito disco da década de 1970. Só por isso eles mereciam ser espancados!
Resultado: e espancados eles foram...
Quem era a líder: Martha Splatterhead, uma loira poderosa que permanece com uma aura de energia ao seu redor e cabelos perpetuamente para cima, o que pode indicar que ela tem poderes de Super Sayajin, e é a filha ilegítima de Akira Toriyama.
Melhor que a Y.M.C.A.: os capangas principais eram um motoqueiro, um cara vestido como um figurante de *Alladin*, um punk com marreta, um índio imenso e seminu com uma machadinha e um militar robótico. É quase uma versão bélica do Village People!

"CONGLOMERADO"

Base de operações: River City (*River City Ransom*).
Membros: sem um nome oficial, os vilões consistiam de TODAS as gangues da cidade unificadas sob o comando de um único homem.
Objetivo: Tomar a cidade e usar a escola River City High como base de operações. Viu só? Eles usavam a escola como base! O que eu falei sobre educação ser a base de um bom grupo criminoso? Estes pilantras são um exemplo.
Resultado: o líder da gangue sequestrou a namorada do herói, Alex (Kunio, no game japonês), o que prontamente fez com que ele recrutasse seu amigo mais feio, Ryan (Rik) e saísse espancando criminosos e batendo suas carteiras sem piedade. Se os vilões tivessem ficado apenas com a escola, hoje estariam todos formados e milionários fazendo fraude na previdência, mas não...
Quem era o líder: Slick achou que tinha alguma chance contra os heróis e tomou um cacete. Sério, educação é a chave: não são só os bandidos que valorizam o ensino aqui, os heróis também, pois cada livro lido pelos mocinhos aumenta drasticamente suas habilidades de luta.

GANGUES QUE NAO SAO... GANGUES

Nem todos os agrupamentos de vilões podem ser chamados de gangues. Nem todos agem por interesses como dinheiro, mansões e iates. Digo, nem todos são criminosos no sentido clássico da palavra. Assim sendo, eis aqui alguns grupos de inimigos que merecem ser citados, mas que não estariam naquela reunião de gangues do começo de *Warriors: Os Selvagens da Noite*.

Alienígenas (Alien Storm)

Quando alienígenas homicidas e cretinos invadem a Terra, somente os Alien Busters podem detê-los. Diga-se de passagem, os tais Alien Busters trabalhavam em uma barraquinha de fast-food antes do ataque, o que indica que se seres do espaço realmente invadirem nosso planeta, chame o tio do dogão de um real.

Xenomórficos Hollywoodianos (Alien Vs Predator)

Os bons e velhos Aliens se cansaram de infernizar Sigourney Weaver e decidiram descer na Terra e fazer... seja lá o que esses bichos fazem. Os predadores se unem a Arnold e a uma japonesinha extremamente bombada para chutar o rabo dos Aliens daqui até a próxima continuação ruim de *Alien Vs. Predador*.

Seguidores de Death Adder (Golden Axe)

Death Adder não dirige exatamente uma gangue, ele é mais como um líder religioso que possui milhares de devotos dedicados a seguir suas ordens. Ou eram um bando de cosplayers. Não sei o que seria mais perigoso...

Vilões arabescos (Arabian Fight)

O cruel Sheik Sazabiss sequestra uma princesa e coloca TODOS os seus seguidores para enfrentarem os quatro heróis do jogo. Um palácio inteiro de soldados tentando matar quatro pessoas não é uma gangue, é um pelotão de linchamento.

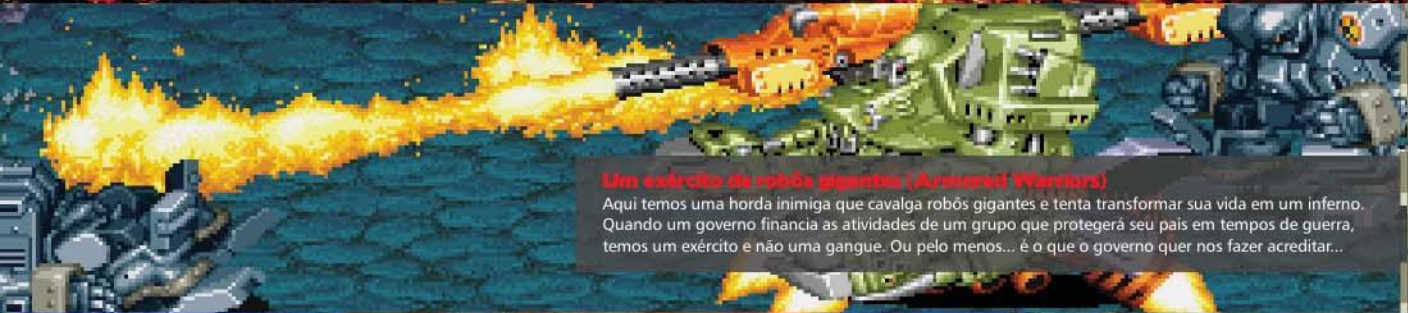
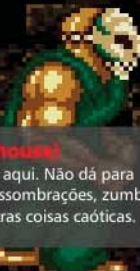
Ameaças aleatórias (Sonic Blastman)

Sonic Blastman é um dos heróis mais cretinos já inventados, mas esta não é a questão. O negócio é que ele defende o planeta de bandidos regulares, organizações paramilitares, invasores do espaço e caranguejos gigantes e é meio difícil considerar que toda essa gente sem nenhuma ligação forma um mesmo grupo de vilões.

Samurais e ninjas deslocados no tempo (Sengoku)

Já está mais do que provado que ninjas podem fazer parte de uma gangue, de acordo com metade dos games mostrados. Mas aqui temos um exército de ninjas, samurais, onis, kappas e uma porrada de seres da mitologia japonesa invadindo o mundo contemporâneo. Acho que o ataque em massa de todo o folclore de um país não constitui uma gangue, mas sim um sinal do fim do mundo.

O poder DO MAL (Splatterhouse)

O mesmo que vale para *Sengoku* serve aqui. Não dá para classificar como gangue a reunião de assombrações, zumbis, demônios, monstros, cruz-credos e outras coisas caóticas.

Um exército de robôs gigantes (Armored Warriors)

Aqui temos uma horda inimiga que cavalga robôs gigantes e tenta transformar sua vida em um inferno. Quando um governo financia as atividades de um grupo que protegerá seu país em tempos de guerra, temos um exército e não uma gangue. Ou pelo menos... é o que o governo quer nos fazer acreditar...

Os delírios do Japão (Pulirula)

Uma mulher sendo usada como bandeira? Uma cabeça gigante com peruca azul que grita e voa na direção da tela? Uma gueixa enorme fumando cachimbo? Um elefante cor-de-rosa e um sujeito com a cabeça no formato do mundo como inimigos? Isso não é uma gangue, é uma alucinação causada pela fome!!!

Inimigos da Coroa (Knights of the Round)

Eis a história de Arthur, rei dos Bretões
Que sempre tinha inimigos à sua porta
Mas sempre espantava tais rufiões,
Pois Camelot era seu lar, mesmo que um lugar idiota.
Arthur tinha muitos amigos
Que lutaram ao seu lado e dos inimigos tiraram sangue
E, embora representassem muitos perigos,
Os vilões não tinham comando, não eram uma gangue.

Maniac Mansion

O rebento da coleção de luxuoso adventures da LucasArts ainda impressiona com cenários fantásticos, povoados pelos melhores enigmas e os mais loucos personagens

Texto: Amer Houchaimi

Como você já deve estar careca de saber, houve uma época em que a LucasArts fazia muito sucesso nos PCs com a sua linha de adventures. Tratavam-se de aventuras gráficas, onde o desafio era guiar um personagem ou grupo em uma aventura repleta de enigmas cabeludos.

Maniac Mansion conta a história de Dave, um adolescente norte-americano que decidiu invadir a mansão de Dr. Fred, um cientista louco, para resgatar sua namorada Sandy. Dr. Fred ficou maluco devido a influência de um meteorito maligno (!) que caiu em sua propriedade e passou a fazer experiências com cadáveres, sabe-se lá para que.

Dave convocou uma gangue de amigos esteriotipados para ajudá-lo: Bernard (um ultra nerd), Syd (aspirante a músico), Michael (fotógrafo amador), Wendy (sonha em ser uma escritora de sucesso), Razor (tem habilidades iguais as de Syd e só está no game para agradar a namorada de um dos programadores) e Jeff (um surfista que não serve para nada).

Na verdade, Dave também não possui habilidade especial alguma, mas ele é o namorado de Sandy e organiza seu resgate, então tem lá sua importância.

TIME DOS SONHOS

Maniac Mansion inovou por trazer finais diferentes, que variavam da escolha de personagens e as suas ações. Um exemplo: se Wendy fosse recrutada, era possível encontrar um manuscrito quase ilegível feito pelo meteoro, usar uma máquina de escrever para torná-lo legível, enviar para uma editora e conseguir um contrato para que o meteoro escrevesse mais livros. Isso fazia com que ele deixasse de ser mal e aparecesse em um programa de entrevistas como um escritor famoso. É sério!

Maniac Mansion também é único por ser um dos poucos games da LucasArts em que os personagens do grupo podem morrer. Por exemplo, se alguém explodir o Hamster de Ed no micro-ondas e entregar os restos mortais para o rapaz, a cena seguinte mostrará o idiota que fez isso morto e enterrado na entrada da mansão, com o apropriado epitáfio "já vai tarde" na lápide.

Personagens falecidos não mais podiam ser controlados, mas o jogo ainda pode ser terminado com apenas dois jovens.

Como a mansão do Dr. Fred é um local bastante vasto, nós a desmembramos de modo que vocês possam relembrar esta aventura cômodo a cômodo.

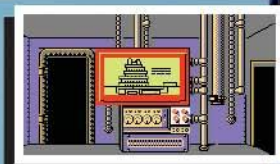
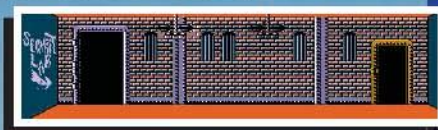
Que comece a invasão de propriedade privada!

TÉRREO E SUBSOLO

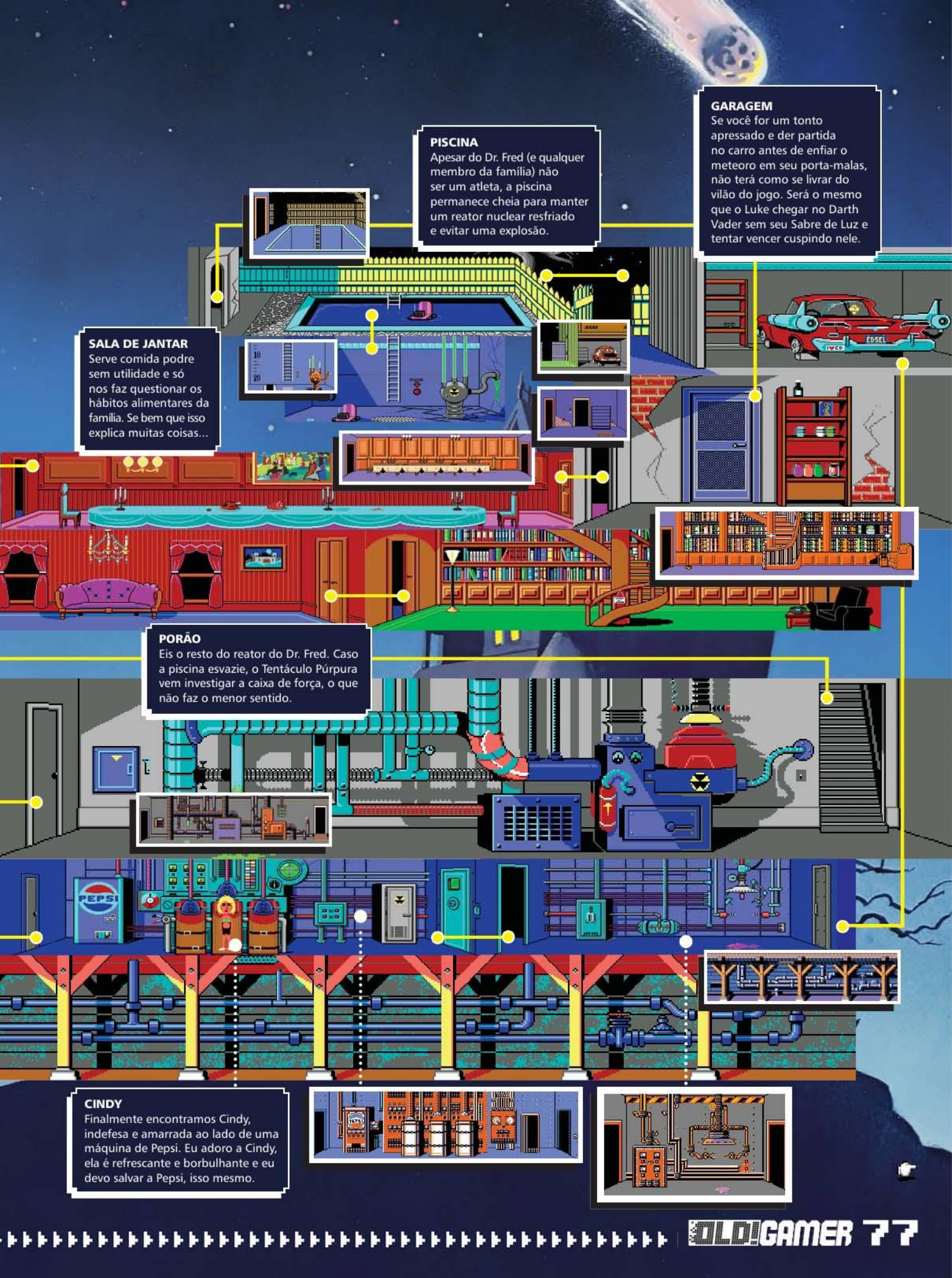
Os andares inferiores da mansão da família Edison incluem cozinha, sala de jantar, despensa, piscina, porão, masmorra e sala com o reator nuclear. Uma casa bem comum, como pode ver. Disparado, os andares inferiores são a parte da mansão que possui mais itens, mas a grande maioria não serve para nada, como a miserável serra elétrica que está na cozinha e está sem gasolina. A LucasArts só providenciou combustível para a ferramenta no game *Zak McKracken and the Alien Mindbenders.* Canalhas.

COZINHA
Há uma tonelada de comida na geladeira, mas o mais importante é o micro-ondas, útil para explodir hamsters.

PRIMEIRO ANDAR (vá para a página 78)

QUINTAL
Área inicial e acesso a um dos setores do subsolo. Aqui é possível tocar a campainha e sair correndo, o que mostra que até nos jogos é possível bancar o babaca.

SUBSOLO
Aqui fica a válvula que controla o ralo da piscina. É preciso manuseá-la com um personagem para esvaziar a piscina e ir até lá com outro adolescente para coletar itens. Também é possível encher a piscina enquanto seu amigo está lá para se livrar dele... definitivamente.

MASMORRA
Era o único caminho para chegar ao laboratório do Doutor Fred e bastava empurrar um tijolo solto na parede, com um personagem, para escapar com outro. Muita gente largava um dos personagens aqui só para que ele ficasse libertando os outros dois. Provavelmente Dave ou Jeff, que nunca se especializaram em nada e só demonstravam talento para empurrar tijolos.

PISCINA
Apesar do Dr. Fred (e qualquer membro da família) não ser um atleta, a piscina permanece cheia para manter um reator nuclear resfriado e evitar uma explosão.
GARAGEM
Se você for um tonto apressado e der partida no carro antes de enfiar o meteoro em seu porta-malas, não terá como se livrar do vilão do jogo. Será o mesmo que o Luke chegar no Darth Vader sem seu Sabre de Luz e tentar vencer cuspindo nele.
SALA DE JANTAR
Serve comida podre sem utilidade e só nos faz questionar os hábitos alimentares da família. Se bem que isso explica muitas coisas...
PORÃO
Eis o resto do reator do Dr. Fred. Caso a piscina esvazie, o Tentáculo Púrpura vem investigar a caixa de força, o que não faz o menor sentido.
PEPSI
CINDY
Finalmente encontramos Cindy, indefesa e amarrada ao lado de uma máquina de Pepsi. Eu adoro a Cindy, ela é refrescante e borbulhante e eu devo salvar a Pepsi, isso mesmo.

ANDARES SUPERIORES

Aqui ficam os quartos da família e mais uma dúzia de cômodos totalmente desnecessários, mas que qualquer um de nós gostaria de ter em casa. Ostentação é o que há!

De qualquer forma, a maior parte dos itens relevantes para a missão ou os locais onde é possível usá-los se encontram aqui, portanto, o jogador pode passar horas e mais horas vagando a esmo pelos cômodos deste andar, até finalmente descobrir o que é preciso fazer. Como os quartos da família ficam aqui, entrar na porta errada é a maneira perfeita de acabar sendo enviado para a masmorra... Mas, tudo bem. Os inúteis Dave e Jeff já estão lá para soltá-los! Benditos sejam esses ineptos!

QUARTO DOS TENTÁCULOS
O quarto do tentáculo verde tem caixas de som, pois sonha em ter uma banda de metal; e o do púrpura tem um rádio de ondas curtas. Como o púrpura usa um rádio sem ter braços? Bem, é melhor deixarmos por isso mesmo.

CONSULTÓRIO
Dr. Fred é médico e tem seu próprio consultório em casa. Uma vez que mora em uma mansão no meio do nada, longe de estradas ou de qualquer forma de contato com o mundo exterior, imagino que ele não atendia nenhum convênio médico.

CORREDOR PRINCIPAL
Aqui ficam os quartos de Edna, Ed, dos tentáculos, a sala de exercícios e o escritório. Há diversas áreas acessíveis apenas por passagens secretas.

SALA DE JOGOS
Na maior parte do jogo, a sala está sem energia e não é possível acessar as máquinas. Há um fio elétrico danificado no sótão que evita a circulação de energia. Misteriosamente todos os demais cômodos têm luz elétrica funcionando.

TÉRREO
(Volte para a página 76)

OBSERVATÓRIO
Aqui há um telescópio que só serve para descobrir a senha de um cofre em uma sala secreta acima do quarto de Edna. Para colocar sal na ferida, é preciso colocar moedas no telescópio para deixá-lo na posição certa... e se você não soubesse exatamente o que estava fazendo, podia gastar todos os seus trocados sem descobrir a senha e ficaria impossibilitado de terminar o game. Naquela época, os jogos nos faziam virar homens na marra.

ESCRITÓRIO
Há uma entrada que só pode ser acessada após alimentar a planta carnívora com água radioativa da piscina (para que ela cresça) e Pepsi (para que fique arrotando e não lhe morda). Então ela se torna uma bela escada.

MANSÃO NO NES

A versão do NES foi recriada do zero devido às limitações técnicas do aparelho. Embora seja tecnicamente espantosa, os programadores sofreram com o que a Nintendo achava inapropriado.

Qualquer uso da palavra Kill (matar) teve de ser removido, desde diálogos até locais no cenário, assim como referências sexuais e coisas insinuantes que Edna dizia quando os prendia na masmorra.

Curiosamente, a Big N não percebeu que era possível explodir o Hamster no micro-ondas, então resolveu encerrar a produção só ao perceber que havia chegado às lojas com tal conteúdo.

Reza a lenda que só 25 mil cartuchos foram produzidos. Verdade ou não, o cartucho é vendido por preços estratosféricos em leilões virtuais.

A versão japonesa possui gráficos totalmente diferentes da versão americana e é mais feia que bater na mãe com chinelo de madeira.

SALA DE MÚSICA
Neste cômodo há um piano e uma vitrola. Levando em consideração as manchas de sangue na parede, alguém deve ter colocado Inimigos da HP na vitrola...

Day Of The Tentacle

A união perfeita entre desafio com inteligência e humor com perspicácia, um exemplo que ultrapassa sua geração e gênero

Texto: Amer Houchaimi

M*aniac Mansion* foi um tremendo sucesso e a LucasArts decidiu revisitar a história do Dr. Fred e sua família. Desta vez o vilão é o Tentáculo Púrpura que ingeriu uma dose de lixo tóxico e criou um par de bracinhos. Os instrumentos perfeitos... para O MAL!!!

Dr. Fred então recorre a Bernard, o supernerd do game anterior, para impedir os planos de dominação global do vilão rosáceo. Bernard, por sua vez, decaiu ainda mais na escala social. Antes ele andava com pessoas razoavelmente saudáveis e dotadas de raciocínio, enquanto aqui, suas companhias são Laverne, uma estudante de medicina ligeiramente psicótica, e Hoagie, um gordão cabeludo e vagabundo que "trabalha" com uma banda de rock.

Bernard junta seus amigos socialmente ineptos e parte até a mansão do Dr. Fred. Lá chegando, acabam vítimas da máquina de viagem no tempo do Dr. Fred, que acaba arremessando Hoagie e Laverne para diferentes eras. O trio precisa se comunicar através do tempo para tentar deter o miserável tentáculo e salvar o mundo... de novo.

Tecnicamente, *The Day of the Tentacle* é espantosamente superior ao anterior. O número de personagens controláveis é menor e eles não possuem habilidades distintas, como no jogo original, mas o enredo é bem mais focado que o de *Maniac Mansion*.

O visual recebeu um belo banho de loja e apresenta o visual de cartoon que se tornou uma das marcas registradas dos títulos da LucasArts. O senso de humor se tornou bem mais escrachado para combinar com o novo visual e trouxe boas influências de desenhos animados clássicos.

Nas páginas a seguir, você vai conhecer todos os cenários de *The Day of the Tentacle* e alguns personagens marcantes.

OS PAIS DA NAÇÃO
Na sala abaixo estão, da esquerda para a direita, John Hancock (mais preocupado em reclamar do frio do que em dar início à pátria), Thomas Jefferson (dono de um queixo que deixaria o Superman com inveja) e George Washington (que só finge estar contemplativo enquanto vê pela janela a vizinha trocando de roupa). São três das mais importantes figuras da história norte-americana. Você já deve tê-los visto em algum documentário, filme biográfico ou nos *Padrinhos Mágicos*.

ZONA NO QUARTO DE GEORGE W.
Não só pode aloprar abertamente o pai da pátria, como pode fazer uma bagunça dos infernos em seu quarto. O que os programadores do jogo tinham contra George Washington, afinal?

ENCHENDO GEORGE W.
Você pode encher o saco de George Washington e presenteá-lo com uma dentadura de brinquedo como a do Coringa. Deixar o pai dos Estados Unidos com cara de vilão do Batman não tem preço!

MEMBROS DA FAMÍLIA
Sendo que esta é a mansão da família Edison, você vai dar de cara com o primo Ed (que já está mumificado nesta época e sabe-se lá como era o atendente da futura pousada) e com o ancestral de Dr. Fred, Dr. Red, que mesmo vivendo em uma época sem eletricidade e penicilina, conseguia ser um cientista mais eficiente que seu descendente.

ANTES DOS DIAS DE FRED
Esta é a mesma mansão vista em *Maniac Mansion*, melhor conservada e com um certo ar rústico... o que faz sentido, uma vez que está 200 anos no passado. A reforma bancada pelo Dr. Fred transformou a mansão em uma pousada de quinta categoria, mas há que perdoar o gosto estético de um homem que sofreu lavagem cerebral de um meteoro.

PASSADO

Hoagie vai parar 200 anos no passado e acaba se deparando com George Washington, Benjamin Franklin e Thomas Jefferson, aqueles que são considerados os pais da pátria norte-americana.

Convenientemente, a mansão que pertence ao Dr. Fred serviu de palco para muitos momentos que serviram para moldar a nação norte-americana. É seu dever, como viajante do tempo inconsequente, estragar absolutamente tudo e transformar eventos históricos em uma piada imensa.

GENIALIDADE
Aqui é preciso distrair o gato para roubar seu brinquedo. Só em um jogo tirar um brinquedo de um gato se torna um desafio.

GENIALIDADE
Sabotar os escultores fará com que a estátua fique sem um braço... então Edna não terá como segurar no braço da estátua quando você empurrá-la escada abaixo no presente. Fantástico!

NAÇÃO TENTÁCULO
Betty Ross (acima) foi a costureira que criou a bandeira americana. Além de ver curiosos protótipos na parede, você pode fazê-la criar uma versão "tentáculo" da bandeira.

GÊNIO? SEI...
Benjamin Franklin tenta descobrir como fazer uma pipa adequada. Uma das mentes mais brilhantes da história não sabe fazer uma pipa! Faz com que você se sinta melhor consigo mesmo, não?

CAVALO HOSPEDADO
É... tem um cavalo hospedado na mansão. Vamos ignorar o fato de que cavalos nunca foram animais tão domésticos como cães e gatos e nos concentrar em como raios fizeram esse bicho subir as escadas. Ah, quem se importa? Coloque o bicho para dormir e roube sua dentadura.

RUMO À ELETRICIDADE
Viu só? Benjamin Franklin está prestes a descobrir a eletricidade. Claro que ele só conseguiu porque Hoagie o ajudou a fazer a pipa, o que demonstra que algumas descobertas científicas só são possíveis quando dois gordos desocupados unem forças.

LATRINA DO TEMPO
Sim, a máquina do tempo parece a mistura de uma privada dos velhos tempos com banheiro de avião... a diferença é que uma descarga mais forte pode mandá-lo para tempos jurássicos.

COMO PAPAI NOEL
Nas três eras, é possível usar a chaminé como um rápido ponto de transição entre os cenários. A pergunta aqui é: como três pessoas sem nenhum preparo físico (uma delas obesa) consegue escalar uma chaminé ou descer por ela com tamanha facilidade? Faz você pensar, não?

SAGUÃO MISERÁVEL
O saguão de entrada da mansão já viu dias melhores. No presente está sujo, mal cuidado e nem ao menos tem uma múmia para atender os hóspedes.

PASSAGEM DO RELÓGIO
O laboratório "secreto" do Dr. Fred pode ser acessado por uma escadaria atrás do relógio. Sim, um excelente lugar para uma passagem secreta... Só o Zorro e o Batman usaram este artifício antes e absolutamente ninguém os conhece.

ESCRITÓRIO
Apesar de passar o tempo inteiro em seu laboratório, Dr. Fred ainda tem um escritório, afinal, um homem precisa de um lugar para deixar seu calendário do Darth Vader. Mesmo um ex-gênio do mal pode ser um supernerd que coleciona memorabília de um filme de trinta anos de idade!

PRESENTE

Bernard permaneceu no presente, servindo como um dos elos entre seus dois amigos perdidos no tempo. Ao invés de simplesmente dar uma surra no Tentáculo Púrpura e acabar com suas ambições, Bernard incorpora o espírito de Guybrush Threepwood e sai em uma insensata caça a objetos que só possuem utilidade em um contexto específico...

De qualquer forma, não dá para deixar de pensar que Bernard decaiu um bocado na escala social, pois possuía uma turma de pessoas razoavelmente normais como amigos em *Maniac Mansion*, e aqui suas únicas companhias são um metaleiro vagabundo e uma universitária psicótica. Mas, pelo menos ele não tem mais que aguentar o Jeff...

A ENFERMEIRA
Edna continua na mansão e investiu os seus hábitos nada saudáveis em uma causa nobre: voyeurismo, digo... vigilância da pousada.

KARMA
Ed depende de sua coleção de selos para manter sua fúria controlada. Ele ficou assim desde que "alguém" deu sumiço no seu hamster.

NOVOS HÓSPEDES
Pelo estado deste lugar, é fácil perceber que ele decaiu um bocado. Já hospedou presidentes e gordos elétricos e hoje só hospeda maníacos e gordos narcolépticos, além do Tentáculo Verde que até hoje tenta fazer sucesso com a sua banda...

LADRÃO DESCOORDENADO
Bernard entrega um molho de chaves para o ladrão em troca do pé de cabra... mas ainda assim o sujeito consegue ser burro o bastante, não consegue abrir o porta-malas e deve estar tentando até hoje.

SEM DIGNIDADE
O primo Ed também continua na casa, mas a família não lhe permite um mínimo de honra e o usa para segurar a fonte dos pássaros. Ele seria mais respeitado se detesse o cara que quer roubar o carro, mas há limites para o que um cadáver de milhares de anos pode fazer.

LABORATÓRIO DE DEX... HÃÃ... FRED
Eis o laboratório do super cientista Dr. Fred. Uau! Quantas coisas sem utilidade e que parecem lixo! Se bem que devem fazer sentido para uma mente brilhante como a dele...

MANSÃO MULTIUSO
Passaram-se 400 anos e a mansão se tornou a estação de comando do Tentáculo Púrpura e seus asseclas. Ainda assim, é aqui que a maioria das idiotices temporais dos personagens mostram resultado. O tentáculo no mastro (à direita), por exemplo, é a nova bandeira norte-americana. Nada como alterar a história de um país para que sua amiga do futuro possa se disfarçar de tentáculo...

FAMÍLIA QUE FICA UNIDA...
Os Edison continuam aqui, só que agora são prisioneiros dos tentáculos e passam a vida jogando truco.

HUMANOS IDIOTAS
Neste futuro sombrio e nefasto, os humanos não passam de meros joguetes nas mãos (mãos?) dos tentáculos, que os vigiam incessantemente enquanto cuidam de seus vistosos bigodes. E não me pergunte como um tentáculo pôde deixar crescer um bigodão maior que o do Tom Selleck, eu não sou biólogo!

QUINTAL DO FUTURO
Tudo bem que o Tentáculo Púrpura é um maníaco despótico que dominou o mundo... mas, carambolas! Olhe como a mansão ficou bonita sob seus cuidados. Digam o que quiserem, mas o cara não poupa gastos para reforma.

FUTURO

Laverne foi enviada 200 anos para o futuro, época na qual o Tentáculo Púrpura conquistou o planeta e suas legiões de tentáculos malignos tratam os seres humanos como mascotes de luxo. Lógico que, a esta altura do campeonato, o Tentáculo Púrpura já se tornou um velhote mais caquético que o vovô Simpson, mas ainda assim ele é a autoridade suprema mundial.

Apesar de não poder fazer muito (afinal, o vilão já venceu), Laverne pode enviar itens importantes para os seus amigos e ajudar a corrigir a história.

O futuro é muito interessante porque muitas decisões tomadas no passado influenciam diretamente esta época, o que aguça a curiosidade de visitar constantemente os cenários futuros para ver o que mudou e em que isso influenciará a aventura.

SEM DIGNIDADE MESMO
Não basta ter sido usado pra segurar bebedouro de pássaros, o primo Ed passa pela humilhação suprema ao ser inscrito em um concurso de beleza para humanos de estimação. Se você fizer tudo direitinho, ele vencerá e vai recuperar um pouco de sua dignidade. Muito pouco, sim, mas já é um começo.

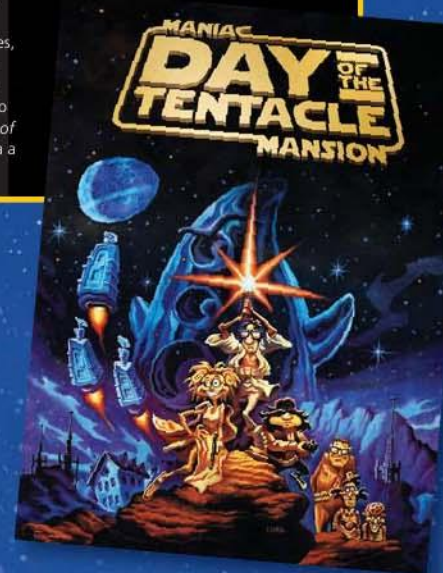
OS JUÍZES
Os responsáveis pela avaliação dos candidatos são tentáculos mal-encarados, que não percebem que Ed morreu há dois mil anos. Ele é declarado vencedor mesmo assim.

O CORREDOR... DO FUTURO
Mesmo sendo um laboratório do mal, a mansão ainda tem alguns quartos que servem de morada para meia dúzia de desajustados... como o primo Ed. Tudo bem que as pessoas acabaram com toda a dignidade que esta múmia pudesse ter nos últimos 600 anos, mas pelo menos ele tem casa própria.

DOIS GAMES, QUATRO ÉPOCAS

A LucasArts não gastou toda a sua criatividade na criação de *Maniac Mansion* e *The Day of the Tentacle*. Sobrou o suficiente para fazer uma promoção de relançamento realmente inteligente, com *The Day of the Tentacle* no papel principal e *Maniac Mansion* incluso dentro do sucessor. A ideia é simples: basta jogar *DofT* até chegar à sala do computador, então basta acessá-lo para jogar *MM* como se estivesse instalado no PC.

A ideia foi usada em outras séries, como *Shenmue* (que trazia *Hang On* e *Space Harrier*), *Prince of Persia: the Sands of Time* (acompanhava a versão clássica PS2 e Xbox e também *Prince of Persia 2* no Xbox) e N.A.R.C (continha a versão arcade original).

LABORATÓRIO DE... AH, VOCÊ JÁ SABE QUEM
E, 200 anos depois, o laboratório do Dr. Fred continua a mesma pocilga. Tudo bem que ele foi preso pelo Tentáculo Púrpura, mas... espere um pouco! O cara foi preso há 200 anos e continua vivo... e jogando truco? Ele só pode ter descoberto o segredo da vida eterna! Nós erramos, ele é um gênio! Rejubilai-vos!

O konamista

Uma das maiores coleções de produtos Konami do mundo é brasileira. Invadimos o museu particular de Marcelo Tini, programador paulistano, em busca dos seus maiores tesouros

Texto: André Forte
Fotos: Renato Bueno

F-1 Spirit **é um dos mais reverenciados jogos da Konami para MSX. E também foi o inspirador da coleção de Marcelo Tini**

O acessório Bee Pack (abaixo) foi criado pela Hudson para receber os cartões Bee Card (à esquerda)

BEE CARD

Assim como o PC Engine contava com os Hu-Cards, cartões de jogo que antecederam os títulos em CD da plataforma, a Hudson criou para o MSX os Bee Cards, cartões que viriam a substituir os cartuchos. Os Bee Cards (acima, à esquerda) eram exatamente como os Hu-Cards, com design fino e leve, mas infelizmente não eram mais baratos que os cartuchos tradicionais, devido à dificuldade que era consegui-los fora do Japão (e mesmo lá eram bem caros).

À esquerda, *A Arca de Noé* (*Noah's Ark*, NES) é um item indispensável para a coleção konamista, assim como o raríssimo *Pooyan*, um dos títulos de Atari 2600 mais difíceis de encontrar.

Metal Gear, Castlevania, Gradius, Salamander, Contra, Silent Hill, Teenage Mutant Ninja Turtles, Parodius, TwinBee, Snatcher, King´s Valley, Track & Field... As séries criadas pela Konami são inúmeras e compõem um dos acervos mais respeitados da indústria, ou seja, um excelente tema para montar uma coleção. Essa foi a ideia de Marcelo Tini, paulistano de 34 anos idade, konamista de coração e colecionador de jogos e acessórios da gigante japonesa.

Sua coleção nasceu quando ele percebeu que a maioria de seus jogos preferidos de MSX eram da Konami. "Comecei sem planejar. Mantive meus videogames de infância, Odyssey e Intellivision II, e, em 2003, comprei um MSX2+, da Panasonic (era o meu sonho desde a adolescência), com o cartucho *F1 Spirit* (Konami). Resolvi caçar mais jogos, principalmente os meus antigos favoritos. Curiosamente, a maioria deles era da Konami", relembra o colecionador.

DO ARCADE PARA O MSX

O primeiro contato de Marcelo Tini com jogos foi nos fliperamas, onde jogou *Time Pilot*, *Frogger* e outros. No final de 1985, ganhou um MSX com títulos que já conhecia dos fliperamas. Esses jogos eram da Konami, mas ele não sabia, pois a Lei de Reserva de Mercado permitia às empresas brasileiras clonar cartuchos e apagar o nome dos desenvolvedores sem dor na consciência. "Consegui importar jogos do Japão e descobri que os meus favoritos eram da Konami. Percebi que a produtora era um sinônimo de qualidade".

Nos bons tempos dos fliperamas, o sonho daqueles que gastavam mesadas/salários em fichas era ter aqueles fantásticos

Wai Wai World 2 (à direita) reúne grandes personagens da Konami em um só combate. O jogo deu certo no Japão e esta é a segunda versão lançada para Famicom

Castlevania Bloodlines (Mega Drive) é uma das melhores versões da série. Abaixo, a caixa americana e o cartucho japonês, com o nome *Vampire Killer*

COLEÇÃO VAMPIRESCA

Uma coleção de *Castlevania* para ninguém botar defeito. Desde o primeiro jogo da série (na caixa, versão para NES), passando pelos spin-offs *Dracula X* (à direita, versão para SNES), até o engraçadinho *Boku Dracula Kun* (à esquerda), nunca lançado fora do Japão, mas popularmente conhecido por nossas bandas como *Castlevania JUNIOR*!!! (sic) E acredite: o que você vê nesta página é apenas um pedacinho do setor "*Castlevania*" da coleção de Marcelo Tini.

jogos no conforto de casa. O colecionador aponta suas conversões prediletas para sistemas domésticos. "*Road Fighter* (MSX/NES), *Sky Jaguar* (MSX), *Contra* (NES; a versão para MSX2 tem gráficos superiores e mais fases, mas a versão de NES é fiel), *Castlevania* e *Time Pilot* (Colecovision/ MSX/Atari 2600)", seleciona a dedo. "*Super Cobra* saiu para vários videogames (Atari 2600/ Intellivision/Odyssey/MSX/ Colecovision), *Frogger*... Havia muitos arcades da Konami bem convertidos, a maioria da década de 1980", completa.

Além de realizar o sonho das conversões de fliperama, foi no MSX que Tini encontrou o jogo que é o seu preferido até hoje e foi a inspiração de sua coleção: *F-1 Spirit: The Way to Formula 1*. Mas esse não foi o jogo mais difícil de conquistar...

MONTANDO A COLEÇÃO

O konamista possui verdadeiras raridades, como *Scramble* (Vectrex), que ele considera o pai da série *Gradius*. "Outros títulos difíceis foram os dois primeiros da série *Metal Gear*, *Snatcher* e *SD-Snatcher* (MSX), *Pooyan* (produzido em parceria com a Hudson), *Castlevania* de X68000 (um dos computadores mais raros do mundo e parte da coleção de Tini) e outros".

A dificuldade para conseguir um jogo não é parâmetro para a coleção. "Meu critério é a plataforma. Eu procuro fazer levantamento de jogos da Konami por plataforma e vou à caça", determina. A busca pelo acervo da Konami não traz só alegria e as maiores decepções, curiosamente, pertencem à atual geração de consoles. "Entre algumas porcarias, cito *Pro Evolution Soccer 2008* e *Hellboy* (PS3/X360) e *Target Terror* (Wii). A Konami acertava mais nos videogames antigos", desabafa. "*Contra: Legacy of War* (PS1/Saturn) não tem nada a ver com a série, e as versões de *Castlevania* de Nintendo 64 também decepcionam. Aliás, até hoje tentam, sem sucesso, acertar o 3D em *Contra* e *Castlevania*. Conseguiram em *Metal Gear*", conclui.

Apesar das decepções, a caçada proporcionou mais surpresas agradáveis. "Eu não esperava absolutamente nada de *Road Fighter* (MSX). Achei que seria um joguinho "nada a ver" de corrida e tiros, mas me surpreendi e achei muito divertido. Depois descobri que existia para fliperamas. *Road Fighter* era uma versão em fita cassete para MSX e tive que esperar três minutos só para carregar. E que surpresa boa que foi", comenta.

ERA DE OURO

A Konami existe há 40 anos e, em toda essa existência, o colecionador escolhe a geração 8 bit como a sua favorita. "Eu curti mais no MSX, em que

Maria Renard estreou em *Rondo of Blood* e participou de *Symphony of the Night*

E pensar que um só disquete reuniu tantas horas de diverção em alta-velocidade

NO VACUO DO SUCESSO

Após o enorme sucesso do *F-1 Spirit* original, a Konami resolveu lançar uma espécie de remake do jogo em 1991 para o MSX 2+. O cartucho apresentava todas as pistas da temporada de 1985 da Fórmula 1, mas o pacote trazia uma nova versão em disquete, intitulada de *F-1 Spirit 3D Special*, que simulava uma perspectiva em 3D isométrico. Lançada somente no disquete desse pacote especial, foi um dos poucos lançamentos da empresa desenvolvido especialmente para a plataforma 2+.

praticamente todas as suas franquias de sucesso foram criadas. Era um lançamento bom atrás do outro", recorda o konamista. "A década de 1980 foi uma era de ouro para a Konami. O NES possui 92 jogos da Konami e continuou a usar a numeração adotada no MSX (na época, cada jogo possuia uma numeração). Eu tenho todos os jogos que a empresa lançou para NES", revela sem esconder o sorriso cheio de orgulho.

Passada a geração 8 bit, a Konami mandou bem no SNES e Mega Drive. "A Konami demorou a lançar jogos para Mega Drive porque tinha duas equipes: o Time A (principal) e o Time B (secundário). O Time A era usado para criar jogos de Super NES e o Time B cuidava do Mega e os seus poucos jogos não foram lançados fora do Japão; na Europa e Estados Unidos saíram 16 títulos, pois a Konami usou suas equipes ocidentais para desenvolver jogos que o oriente nunca viu", comenta. "O meu jogo preferido da série *Tartarugas Ninjas* é *Return of Shredder* (Mega Drive); gosto muito do estilo, gráficos e a dificuldade mediana que não desanima o jogador", explica o colecionador.

32 BIT E AVANTE!

Com a chegada da era 32 bit, a Konami se reformulou para manter suas franquias vivas em 3D. Alguns receberam jogos de qualidade questionável, mas é inegável que outras franquias nasceram ou se reinventaram, casos de *Silent Hill*, *Metal Gear Solid* e *Winning Eleven*.

Assim como aconteceu com o Mega Drive na briga contra o SNES, o foco da Konami na era 32 bit não foi o console da SEGA. Que o diga o PlayStation, que deu um chapéu no Sega Saturn e recebeu *Winning Eleven* com exclusividade. O Saturn ganhou um jogo parecido, *J-League Strikers of Fire*, considerado um dos melhores jogos esportivos do console e, claro, faz parte da coleção do konamista. "Eu não acho este jogo tão bom assim, prefiro a série *Winning Eleven*, a partir da versão 97", determina.

Outro importante título exclusivo para PlayStation foi *Metal Gear Solid*, que estreou

ACESSÓRIOS QUE INSPIRARAM SUCESSOS

Antes de *Guitar Hero* e *RockBand*, a Konami foi precursora em quase todos os segmentos de game music com instrumentos para as plataformas PlayStation. Detalhe para a guitarra com três notas do *Guitar Freaks* e a bateria (com dois pratos nas extremidades) do *DrumMania*, com direito a pedaleira. Havia ainda o controle IIDX de *Beatmania*, anos luz antes de *DJ Hero*.

O CURIOSO DOREMIKKO

Conhecido como o pai do atual *Keyboardmania* (abaixo, à direita), o *Doremikko* (à direita) é um teclado lançado só para o Famicom Disk System, o drive de disquetes do Famicom. Ele funciona como um sintetizador digital e oferece músicas para o jogador acompanhar as notas em um sistema similar ao de *Guitar Hero*. Também é possível montar suas próprias composições com o *Doremikko*.

TOP 10 KONAMI

Marcelo Tini revelou quais são os dez jogos indispensáveis em uma coleção konamista. A maioria é raridade, então prepare o bolso para desembolsar uma bela grana se quiser para você.

KONAMI®

1 F-1 Spirit: The Way To Formula 1 (MSX, Megarom)

"Adoro jogos de corrida e este jogo representa muito bem o conceito de modalidades de sua época (Stock Car, Rally, F3, F3000, F1). O chip de som SCC (criado pela Konami) dava uma sensação muito especial para quem tinha o jogo original em cartucho."

2 Castlevania: Symphony of the Night (PS1/Saturn)

"Fiquei emocionado ao terminar este jogo. A história toda, os personagens, a forma como o filho luta contra o pai por causa da mãe, a música cantada, as reviravoltas... É uma obra de arte, o melhor *Castlevania* de toda a série."

3 The Goonies (MSX)

"Baseado no filme de Steven Spielberg, reproduz muito bem os elementos do filme e a trilha sonora é sensacional. Quebra aquela regra de que todo jogo adaptado de filme é ruim."

4 Gradius (MSX)

"O primeiro jogo criado no conceito Megarom (inventado pela Konami), que superou o limite de memória (64K) e proporcionou o dobro (128kb). Era desafiador e criou um novo conceito de jogos de "navinha". Imperdível!"

5 Knightmare (MSX)

"Um jogo excelente de ação. Você controla um viking que tem que libertar uma princesa sequestrada. O jogo possui gráficos e jogabilidade excelentes. É um clássico de sua época."

6 Teenage Mutant Ninja Turtles: Return of Shreder (Mega Drive)

"Adorava jogar nos arcades, e esse de Mega é um excelente jogo de ação que dificilmente vemos atualmente."

7 Vampire Killer (MSX2, Megarom)

"Quando vi este jogo pela primeira vez, achei espetacular. E no MSX são 19 fases! Muito mais colorido que a versão de NES/Famicom. É um clássico desafiador."

8 Castlevania: Rondo of Blood (PC Engine)

"Conheci este jogo muito depois de sua data de lançamento, pois o descobri somente em 1998. Quando o joguei, percebi que era uma obra de arte perdida no tempo, lançada exclusivamente no Japão. Agora podemos jogar o seu remake no PSP."

9 Metal Gear (MSX2)

"*Metal Gear* foi um novo conceito de jogo criado no MSX. Kojima se superou com esta criação. Apesar de não ser muito fã de toda a série, o considero inovador".

10 Contra III (Super Famicom/SNES)

"Adoro toda a série, mas considero *Contra III* o mais difícil dos *Contra* antigos que pude jogar. Eu não estou contando os mais recentes a partir de PlayStation e Saturn, pois acho que a série se perdeu, com a exceção de *Contra IV* para Nintendo DS".

OS CLÁSSICOS DE "NAVINHA"

Falar de Konami e não se lembrar de *Gradius* é um sacrilégio. A série ganhou vários nomes e variações, como *Salamander* e *Nemesis*, todos com a mesma essência, a nave Vic Viper e seus diferentes tipos de tiros. A coleção de Marcelo Tini, entre muitas versões de diversas épocas, conta com dois belos exemplos da diversidade de mídias antigas. A fita K7 de *Nemesis* para o sistema Commodore 64 (à esquerda) e o disquete de 5¼ de *Gradius II* para o computador X68000 (abaixo).

o estilo 3D na série criada por Hideo Kojima. Como bom konamista, Tini aprova as criações do mestre. "Considero Kojima muito competente e rigoroso ao criar seus jogos. As obras dele são ótimas, principalmente *Metal Gear*, *Snatcher* e *SD-Snatcher* (MSX)".

Apesar de possuir todas as versões possíveis e imagináveis de *Metal Gear*, o colecionador ainda está jogando a saga. "Não joguei todos e acabei só vendo trechos de alguns. Estreei a série com o primeiro de MSX2 e demorei dias e noites para terminar, ainda mais porque a única forma de salvar o seu progresso era em fita cassete", relembra. "Ainda não terminei a segunda versão para MSX2. Já a versão *Solid*, para PlayStation, eu terminei no dia em que comecei. Estou jogando *Metal Gear Solid 2* e não consigo reservar tempo para o restante da série", lamenta.

ACESSÓRIOS RAROS

Nem só de jogos brilha a coleção do konamista. Basta olhar para o topo das prateleiras do cômodo dedicado a coleção para encontrar caixas de acessórios conhecidos... e outros que nunca ouvimos falar antes. É o caso do teclado musical Doremikko, lançado apenas no Japão e produzido para rodar poucos (e raríssimos) jogos vendidos em cartão. Tini também possui, na caixa, o controle especial IIDX para *Beatmania,* o teclado Keyboardmania, a bateria Drummania e a guitarra de *Guitar Freaks*, todos acessórios para a linha PlayStation. "Foi a partir daí que os jogos musicais evoluíram até chegar a *Guitar Hero* e *Rock Band*", lembra.

"Tenho um controle que basta conectar na TV para jogar cinco jogos clássicos dos fliperamas", revela. A pilha de raridades ainda esconde as caixas de diversas versões de *Lethal Enforcers*, com pistolas tão bem conservadas que parecem zero bala.

O colecionador faz questão de destacar o controle Hyper Shot, lançado em 1984 para MSX, NES e pasme, Atari 2600. "Esse controle especial era idêntico ao do fliperama *Track & Field*, clássico das olimpíadas que originou tantos outros jogos do gênero, como *Decathlon*, da Activision".

A chavinha do cartucho com "jeitinho brasileiro" aciona o chip de som SCC

SNAKE? SNAAAAAAKE!!!

A série *Metal Gear* nasceu no MSX1 e teve uma boa adaptação para NES. A segunda versão para MSX, chamada de *Metal Gear: Solid Snake* ganhou uma produção (caseira) tupiniquim (acima, no topo). Criado por um brasileiro que traduziu a trama para a língua portuguesa, esse cartucho especial dispensava MegaRAM (o original só conseguia rodar em MSX1 com esse recurso) e a chavinha pode habilitar o chip de som SCC em qualquer outro jogo que utilize essa placa, como *F-1 Spirit*. A continuação para NES ganhou uma versão muito diferente, *Snake's Revenge* (à direita), que não é muito considerado pelos fãs.

CLASSIFICADOS OLD!GAMER

Encontrar verdadeiras raridades atualmente não é tão impossível quanto parece. Prepare-se para ficar pobre, mas feliz

em-vindo aos Classificados **OLD!Gamer**, uma seção típica de revistas de videogames dos anos 1980. Aqui, porém, você não encontrará produtos comuns, mas única e exclusivamente itens raros capazes de fazer queixos caírem, e alguns com o poder de fazer sua conta bancária explodir em desespero, é verdade.

Este é um espaço aberto (e gratuito) para qualquer leitor negociar jogos, consoles acessórios e coleções raras de revistas; desde que sejam produtos de boa qualidade. Aqui você vai encontrar itens raros para incrementar a sua coleção. Porém, se não quiser esperar, tome a dianteira e envie para a nossa redação a descrição do produto que você quer encontrar e publicaremos seu pedido aqui. Certamente há alguém por ai com aquele item que você sempre desejou conquistar.

O email para contato é: oldgamer@europanet.com.br Preencha o campo assunto com "Venda" para vender ou "Comprar" para buscar algum produto. Não deixe de ler o quadro de regras no rodapé da página.

A seguir, batemos um papo com Marcelo Tini, o colecionador que você conheceu nas páginas anteriores, para revelar quais artigos de sua coleção Konami (e também de outras produtoras) estão disponíveis para venda.

OLD! Você vende raridades?
Marcelo Tini. Sim. Minha coleção completa possui cerca de cinco mil itens, sendo que dois mil deles estão à venda (e muitos são itens raros). Vou citar alguns: *Castlevania* para PC Engine japonês, MSX2 completo, da Sanyo, MegaCD2 japonês completo, Neo Geo AES completo; e muitos jogos japoneses raros de Saturn, como *Cotton* (inclui um calendário exclusivo) e *Thunder Force V.* Tenho jogos raríssimos e completos de Mega Drive, como *Alien Soldier*, *El Viento*, *Alisia Dragon* e *Contra HardCorps.*

OLD! Cite algumas raridades e seus preços.
Varia muito. *Cotton* para Sega Saturn, por exemplo, custa R$ 300. O Neo Geo AES, com a tampa do isopor perfeita e fechado com o plástico original, sai por R$ 1.300. O PC Engine Duo RX, lacrado de fábrica, custa R$ 2.000.

OLD! Por que eles são considerados raros?
Também depende. Um exemplo: *Pooyan* de MSX ficou raro. Ninguém queria o jogo na época e vendeu pouco. Hoje é um item muito procurado, raríssimo, vital para completar coleções. É o caso de *Cabbage Patch Kids*, da Konami, para MSX. Já *Castlevania: Rondo of Blood* para PC Engine vendeu muito bem, mas só saiu no Japão e é uma obra clássica, então virou raridade e é caro hoje em dia. A idade do jogo também conta, pois a cada dia fica mais difícil encontrar jogos das décadas de 1980 e 1990 em excelente estado de conservação.

OLD! Qual item raro e caríssimo você não vende de jeito nenhum?
Vários! Tenho um cartucho de *Jawbreaker* (Atari 2600) autografado por John Harris, o produtor do jogo. Também tenho o computador japonês X68000 com monitor (avaliado em mais de R$2.500) e vários jogos; um Sega Dreamcast R7 completo (versão especial do Dreamcast, preto, saiu apenas no Japão); *Pooyan* de Commodore 64, *Pooyan* de MSX, *Cabbage Patch Kids* de MSX, *Metal Gear 1* e *2* completos de MSX... tenho mais de 400 jogos de MSX! Outra raridade que não me desfaço é *Doremikko* de Famicom Disk System, um teclado musical que vem acompanhado de um jogo em disco, e é da Konami.

OLD! E por que não vende?
Alguns itens são muito difíceis de conseguir, mesmo eu tendo acumulado contatos no mundo todo, em todos esses anos como colecionador. Além disso, o mercado de coleções no Brasil precisa melhorar muito e é muito imaturo, mas acho que está melhorando. No exterior, a seriedade com que se trata o colecionismo gamer é muito maior. A revista **OLD!Gamer** é um grande passo para que essa situação melhore radicalmente.

OLD! Há algum item raro que você ainda não conseguiu?
Sim, o Konami´s Synthesizer, um programa sintetizador de música lançado na década de 1980 para MSX. É muito difícil de encontrar, saiu só no Japão e vendeu pouco. Hoje é um artigo raríssimo e eu o quero na minha coleção.

Se você ficou interessado em algum artigo da coleção (ou tem um Konami´s Synthesizer a preço justo), mande email para: marcelotini@gmail.com **ou visite sua loja virtual em** http://eshops.mercadolivre.com.br/m.t./

CANAL DE VENDAS

Produtos valiosos e bem conservados por um preço justo... ou bem perto disso

Hu-Card Burning Angels Completo
Cartão japonês, acompanha estojo original e manual.
Sistema: PC Engine
Preço: R$ 90,00
Vendedor: Marcelo Tini
marcelotini@gmail.com

Samurai Shodown 3
Cartucho japonês, sob o nome Samurai Spirits, acompanha estojo original.
Sistema: SNK Neo Geo Aes
Preço: R$ 270,00
Vendedor: Marcelo Tini
marcelotini@gmail.com

Sega Dreamcast Dream Eye Hkt-9402
Raríssimo! Câmera para Sega Dreamcast completo, na caixa original. Acompanha: cabos para ligação, caixa original, fita VHS lacrada, papelões internos protetores originais, manuais, folhetos, Visual Park protegido no plástico ORIGINAL do produto.
Preço: R$ 165,00
Vendedor: Marcelo Tini
marcelotini@gmail.com

Super Metroid
Compatível com Famicom, completo na caixa e com manual.
Sistema: Super Famicom
Preço: R$ 100,00
Vendedor: Marcelo Tini
marcelotini@gmail.com

Bio Hazard Code Veronica Resident Evil Capcom Edição Limitada
Artigo de luxo. Trata-se de uma rara edição limitada, com caixa dura, detalhes dourados, manual original, Spine Card e GD sem riscos. Acompanha exclusiva placa de metal da Umbrella. Novinho em folha e pronto para valorizar a sua coleção de itens Dreamcast.
Sistema: Dreamcast
Preço: R$220,00
Vendedor: Marcelo Tini
marcelotini@gmail.com

Alien vs Predator Lacrado
O melhor e mais procurado jogo de Atari Jaguar, lacrado.
Sistema: Atari Jaguar
Preço: R$ 300,00
Vendedor: Gilder Nader
gilder.nader@gmail.com

Controle para Atari Jaguar
Controle para o console Jaguar, novo em folha (a caixa só foi aberta para testar o acessório).
Sistema: Atari Jaguar
Preço: R$ 90,00
Vendedor: Gilder Nader
gilder.nader@gmail.com

YS completo em disquete
Jogo em disquete para MSX, completo e original
Preço: R$130,00
Vendedor: Daniel Ravazzi
fractal2000@gmail.com

F-1 Spirit japonês com chip de som SCC. Completo
Cartucho *F1 Spirit* para MSX, com caixa original e cópia do manual de instruções.
Sistema: MSX
Preço: R$ 175,00
Vendedor: Daniel Ravazzi
fractal2000@gmail.com

Nemesis 2 japonês completo (com chip de som SCC)
Cartucho *Nemesis 2* (série *Gradius*), com chip auxiliar de som SCC da Konami. Completo, com caixa e manual.
Sistema: MSX
Preço: R$ 200
Vendedor: Daniel Ravazzi
fractal2000@gmail.com

MSX2 original Sanyo Wavy 23
Computador MSX da Sanyo.
Preço: R$ 300
Vendedor: Daniel Ravazzi
fractal2000@gmail.com

PROCURA-SE

Está faltando um item dificílimo de encontrar para a sua coleção? Certamente algum leitor da **OLD!Gamer** tem e vai querer negociar com você. Anuncie aqui e cruze os dedos.

"Dial-a-Pirate"
Disco de papelão que acompanhava o clássico *The Monkey Island* (PC), usado para ajudar na solução de alguns enigmas vitais. Na verdade era um recurso anti-pirataria bastante criativo e simpático.
Interessado:
Amer Houchaimi
hammerhx@gmail.com

Satellaview
Acessório para Super Famicom, permitia baixar jogos via satélite para o console.
Interessado: Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

Neo Geo Aes
Console na caixa, completo e funcionando... e que não seja absurdamente caro
Interessado: Fabio Santana
fabio@europanet.com.br

Exertainment
Imagine um Super Nintendo dentro de uma bicicleta ergométrica com uma tela acoplada; este é o Exertainment. Parece um fliperama simulador de academia, mas não passa de uma tranqueira... E nada de clones picaretas!
Interessado: Felipe Azevedo
fhazevedo@gmail.com

LEILÃO

Aqui você encontra os itens mais raros de todos... tão raros que não tem preço definido. Entre em contato com os vendedores, sugira seu preço, pratique a arte ancestral da negociação e lute por artigos raríssimos que vão fazer sua coleção brilhar.

Coleção COMPLETA do Microvison americano
Videogame impecável, com caixa e manual. Inclui sete cartuchos completos (todos com caixa e manual). Coleção completíssima, com todos os jogos lançados para a plataforma incluindo a única variação possível, um cartucho que mudou de nome. Só existem duas coleções completas conhecidas deste sistema no Brasil.
Vendedor: Marco Lazzeri
Contato: lazzeri@gmail.com

Alcorão para MSX
Cartucho do livro sagrado do Islamismo. Compatível com MSX arábico. Item raríssimo, na caixa.
Sistema: MSX arábico
Vendedor: Daniel Ravazzi
Contato: fractal2000@gmail.com

Pioneer Laseractive com módulo da SEGA
O aparelho dos sonhos de qualquer Sega maníaco. Roda tudo: Mega Drive, Sega CD e Mega LD. Permite inserir o módulo de Turbo Grafx (incluso) e rodar Hu-Cards, CDs e LDs do PC Engine. Também roda filmes e shows em Laser Disc e CDs de música.
Sistema: Mega Drive/SEGA CD
Vendedor: Daniel Ravazzi
Contato: fractal2000@gmail.com

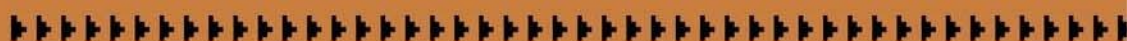
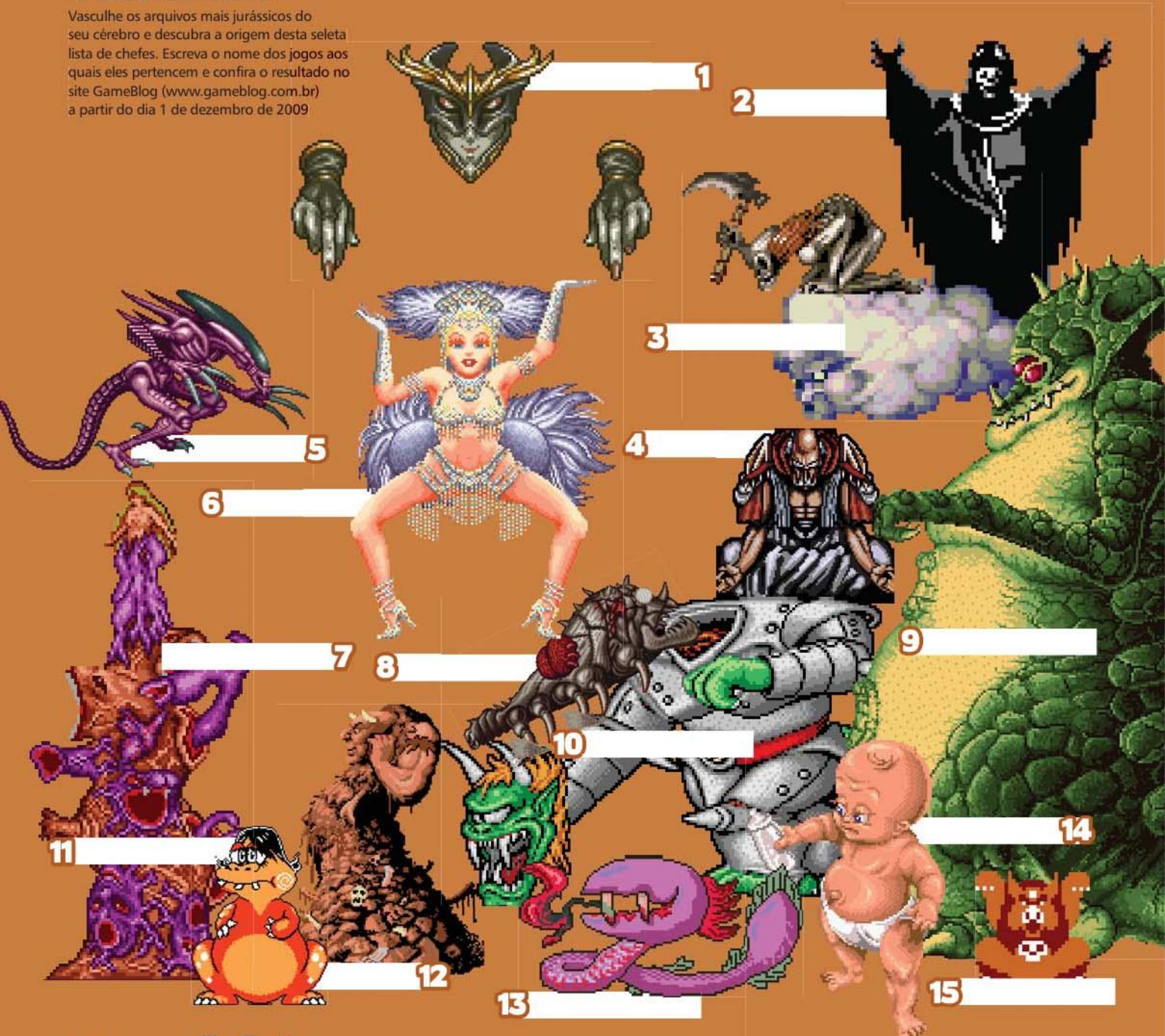
RCA Studio II COMPLETO
Perfeitão, com oito cartuchos. Foram lançados 9 no total, sendo um loose (sem embalagem) e sete completos, com caixa e manual. Suspeito que seja a única coleção completa no Brasil.
Vendedor: Marco Lazzeri
Contato: lazzeri@gmail.com

PocketStation
VMU (Visual Memory Unit) para PlayStation. Aparelho que permite interação com alguns jogos com o objetivo de acessar minigames e brindes exclusivos. Só por meio dele é possível habilitar alguns carros especiais para *Ridge Racer Type 4* e duas evocações secretas para *Final Fantasy VIII*. Os minigames são jogados no próprio acessório. Este PocketStation está completo, com manual, cordão e na caixa. Aparelho impecável, com tudo funcionando. Não tem bateria.
Vendedor: Guilherme Amatte
Contato: guibao@gmail.com

Lembra ou não lembra?!

Teste da memória: round 2. Você se lembra dos chefões abaixo? Deveria, pois certamente passou gerações sofrendo nas mãos deles.

GALERIA DE VILÕES

Vasculhe os arquivos mais jurássicos do seu cérebro e descubra a origem desta seleta lista de chefes. Escreva o nome dos jogos aos quais eles pertencem e confira o resultado no site GameBlog (www.gameblog.com.br) a partir do dia 1 de dezembro de 2009

MARIO 067350 x99 WORLD 8-4 EDICAO 02

GAME OVER

CONTINUE. JAN 2010

QUIT